

12年再续银河史诗
我们与“星际2”有约
我们需要怎样的三国
从《三国群英传》说起
07月下
本期特惠价
¥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2010年 旬刊 总第338期
大众软件®
电脑应用娱乐的第一选择
古剑奇谭
随刊赠送《古剑奇谭》游戏安装客户端（2DVD）
（激活方法详见第157页“读编往来”栏目）
ISSN 1007-0060
9 771007 006098
本期重磅专题：
向下走，向上走：网络红人背后的伤感现实
新品初评：华硕EeePC T101MT/漫步者H306耳机/明基V2420H液晶显示器/七彩虹iGame465-GD5 CH显卡/微软无线便携鼠标3500
网络时代：“蹭网”防御手册/打造虚拟网络电视台
实用软件：云输入法深入对比测试
硬件评析：因玩家精彩，透视竞技外设产品
前线地带：幕府将军2——全面战争/FIFA 11
在线争锋：运营商乃最毒辣的赌场庄家
攻城略地：《黑镜II》流程篇
本期强档攻略
生化震撼2
GAMEBAR.COM
上海烛龙信息科技有限公司
了解更多游戏信息敬请登录 http://gjqt.gamebar.com

梦回山海 online

mhsh.zqgame.com

上古异兽百科全书

精雕细琢，厚积薄发，志在超越

7月22日，宠爱内测

《梦回山海》千年宠一回！

让你的宠物也来生儿育女吧！



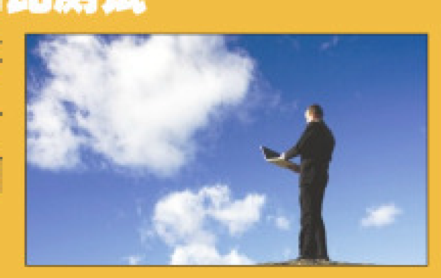
深圳市中青宝网网络科技股份有限公司　公司网址：http://www.zqgame.com　游戏官网网址：http://mhsh.zqgame.c

P17 网络时代 重点推荐
防范无形的盗窃者
——“蹭网”及其背后的秘密



多数人对于Wi-Fi的安全意识仍停留在“有线网络时代”，忽略了一个事实——无线网是开放的，它不像有线网拥有网线提供物理保护……

P31 实用软件 重点推荐
云端硝烟 ——云输入法深入对比测试



“云”概念已热炒许久，这种将数据安置在服务器端的方式能带来一些优势，而应用在输入法上时，就拥有了免安装、大词库等特点。

P98 前线地带 重点推荐
这一剑的风情 ——《古剑奇谭》独家试玩评点



历时三年，烛龙科技苦心铸造的一柄古剑已经光芒绽放，呈现在玩家眼前。这正是“昔时已随仙剑去，故人又携古剑来”……

P133 攻城略地 重点推荐
《生化震撼2》剧情攻略



本作就像是前作的资料片，把一个已经没有漏洞的故事再扯出点洞来重新补上，但不管怎样，能让人重返无忧城就已经有足够的吸引力了。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年07月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

我在编辑部的生活一如往昔，早上推开大门，先到林晓姐姐座位上找吃的，再到魔之左手的位置上瞧一瞧模型玩具（一个断了腿的机器人），最后到冰河的座位上翻翻杂志。咦？怎么今天的感觉有些不同？啊……原来我是这期的责编啊！责编权力很大，还能给人带来神明附体的特效，所以我顿觉神清气爽，体内元气格外饱满。

于是我停了下来，仔细地思考了下目前的处境及该做的工作，以准备觉醒超能力。就在马上成功时，领主同学推门而入，大呼道：“我叛变了！从此之后我是‘任青’了！”听到“任青”两字，我被成功打断了。“好吧，这次就放过你们，如果让我觉醒成功，我一定会吃掉冰河的杂志，拆散魔之左手的玩具，然后把林晓姐姐的所有零食据为己有……”说着安慰自己的话，我把注意力专向了领主同学。“这真是个奇怪的男人……”我对自己说。接着我问他：“喂，领主呀！你什么时候叛变了？如果说叛变，总该先有个立场吧，像你这样玩着PSP、Wii、Xbox360，对哪家也不偏向，叛变从何谈起呀？”“真是个小白！”领主不屑地回答。

唉！真让人火大，怎么说我也是这期责编吧，至少不要这么坦诚啊……领主后来给我说了说任天堂新掌机“3DS”的故事，称这即是他“叛变”的原因。不过亲爱的读者们呀，对于这个还没有正式发布的产品，一切定论都为时过早吧！何况索尼也非等闲之辈，早晚会有应对产品，而在各家新产品上市之前，我们还得等好长时间。领主自然也懂这些，就像他一面称自己为“任青”，却又在PC、Xbox360、PSP上玩得不亦乐乎一样，或许只是为了转换立场后得到新的“游戏体验”吧。

最后，本期杂志赠送《古剑奇谭》光盘，想必大家已经开始玩了吧，这么好的游戏，可千万别错过啊！

本期责编 小白

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山西	刘玉龙	内蒙古	高飞
湖北	李文	江苏	周晨昊
辽宁	杨利楠	四川	李沛恒
天津	冯晨	山东	刘凯庆
湖北	刘遥	湖北	王皓
江西	王磊	北京	魏亚东
福建	薛毅康	山东	王顺
江苏	宋南	江苏	曹杨
江西	李纬	江苏	何正刚
山东	边阳	山西	范宏威



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本



平板上网本？
华硕 EeePC T101MT

■晶合实验室 Red

轻薄易用并强调续航能力的平板电脑正逐步被用户认可，那么与其定位相似的上网本是否会受到冲击甚至被取代呢？进入2010年，各厂商相继发布了上网本和平板电脑产品线，从中我们也能看出，平板电脑的兴起就像当初的上网本一样，是细分市场需求的结果。可由于产品定位原因，这种没有配备键盘的产品，使用感受却很难令人满意。相比之下，使用方式、操作感受等方面更接近传统电脑的上网本前景依然十分美好，尤其经过近两年发展，各种产品不仅外观更为丰富，功能也不断创新。

熟悉EeePC的用户一定记得华硕在2009年末推出的EeePC T91MT，它配有可旋转屏幕，能摇身一变成为平板电脑，而这次我们测试的EeePC T101MT可看做是前者的升级版，不仅屏幕尺寸由8.9英寸增大为10.1英寸（分辨率1024×600），内部硬件也全面升级。T101MT采用了英特尔Pine Trail平台，功耗大幅降低，处理器为Intel Atom N450，主频为1.66GHz，支持超线程技术并集成了内存控制器与GMA X3150显示核心，性能与Intel Atom N280基本一致。可惜的是，尽管GMA X3150的频率由GMA 950的133MHz提升为200MHz，但它的性能并没有翻天覆地的变化，仍可看做是GMA X3100的“上网本版”，所以同后者一样，仅能硬解MPEG-2编码的视频，对H.264和VC-1编码无能为力，只能依靠处理器软解。在我们测试中，面对720P的高清片源，T101MT能非常流畅地播放，而对于码流率在10Mbps以上的1080P高清片源，一些高动态的场景下会出现画面卡、顿的情况。另外由于英特尔的限制，内存控制器只支持单通道，且最高容量为2GB。

从硬件配置上看，这款产品同其他Pine Trail平台上网本一样，仍不足与普通笔记本电脑相抗衡，不过作为注重便携性的产品，其主要优势还要在功能和细微设计上体现。Eee PC T101MT偏向沉稳的商务风格，尺寸为264mm×181mm×31mm，重1.4kg，在10.1英寸产品中属于“大块头”。A面（上盖）经过磨砂处理，触感较好且拥有不错的强度，即使用力按压也不会轻易塌陷，给人一种沉稳可靠的感觉。C面（键盘面）操作空间充足，键盘为全尺寸按键，键程适中，回弹力很好，打字时比较舒适。触摸板面积也足够大，支持两指多点触控，日常使用时会更为高效便捷。

旋转屏幕180° 并（下转第7页）



旋转折叠后成为平板电脑



触控笔及收纳槽



接口设计在机身后侧，在平板电脑状态下也能方便使用



结实的转轴，使用时不会松散摇晃

intel 13IT NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这款产品与传统上网本相比在功能上更为丰富，专为其设计的配套软件也能令使用者有新鲜感受。另外为了系统运行更为流畅，应尽量购买2GB内存的高配版或自行升级，如果再加配固态硬盘，Eee PC T101MT会更出众。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：4299元
附件：电源适配器/说明书等
推荐：注重便携性的用户
咨询电话：800-820-6655



轻盈安逸
漫步者 H306 耳机

■晶合实验室 Red

漫步者H306是一款后挂式耳机，采用了朴素的灰黑色调并点缀银色装饰，加上其身材纤细，令佩戴时十分美观。耳机外壳为塑料材质，流线型的头梁经过仿肤质处理，韧性较好，夹力适中，不会对耳部造成很强的压迫感。贴耳处是质地柔软的海绵材质，可增强透气性，即使运动时出汗也不会觉得发闷。参数方面，这款产品的阻抗为32Ω，频响范围20Hz～20kHz，灵敏度117±5dB，加上1.2米长的线缆，可良好与多种音频设备搭配。在声音表现上，H306与同类产品相比音质表现可圈可点，尤其低频拥有不错的量感和下潜深度，还有一定解析力，比较适合在玩枪战类游戏或听节奏感强的音乐时使用。


单元细节





尽管开放式结构稍稍影响了低音表现，但应付日常听歌、游戏已经够用，考虑到H306外观时尚、佩戴舒适等特点，我们推荐学生用户选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：78元
附件：保修卡等
咨询电话：800-810-5526
推荐：学生用户

（上接第6页）折叠，T101MT可成为一台平板电脑，配合华硕专门为其开发的各项应用程序，能得到与之前大不相同的使用感受。这些应用程序可通过进入“触控界面”快速访问，包括“趣味相册”“在线收音机”“计算器”等常用功能，用户可用手指或触控笔轻松点击执行，不过由于是电阻式触摸屏，一些如拖拽、书写等操作的手感略显生涩。


触摸板的使用面积较大，点缀金属质感按键非常美观


机身背部有内存扩展插槽，升级内存较为方便

Eee PC T101MT具有超频模式，使用Super Hybrid Engine软件中的Super Performance Mode后，处理器会自动超频10%，升至1.83GHz，若调为Power Saving Mode，处理器会降频为1.43GHz以节省电力。我们将该软件调为Auto模式后进行测试，各项结果如表所示。可以看到，由于样机为预装Win7 Starter、1GB内存、160GB 5400r/m硬盘的低配版，一些成绩结果受到影响。尤其在实际使用中，由于受到内存容量限制，除去操作系统及附带软件占用的内存后，无法同时运行更多大型软件，且在切换程序时会频繁调用虚拟内存。机身的散热十分优秀，没有局部过热或散热不良的情况，即便在执行测试软件过程中也只有“温温的”感觉。

测试成绩表

项目	设置	成绩
PCMark05	默认	1341
3DMark06	默认	144
HD Tune	平均读取	46.7MB/s
MobileMark 2007	DVD播放	3.9小时



触控界面可用手指滑动操作



超薄黑钻
明基V2420H液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

液晶显示器的发展方向在2010年全面走向LED背光，除了更薄更炫之外，LED产品的节能特性也符合当前倡导的“低碳”理念。明基的V系列LCD产品一直以出色的外观设计与LED背光为主打卖点，这次送测的V2420H就是一款曾荣获德国iF设计大奖的产品。V2420H的设计灵感来自传统的中国漆器，样机主色调为典雅的黑色，采用高光的烤漆面板（爱美的用户需勤做保洁了），简洁的窄边框设计，边角均进行了圆润处理；黝黑的圆形底座仿佛一个古朴的漆盘，而其周围的拉丝金属装饰环和其上的纤细的底座则让古朴与现代相得益彰。由于采用了节省空间的LED背光源，加上外置电源设计，V2420H的机身最薄处仅有15mm，重量仅为3.85kg，非常轻薄。

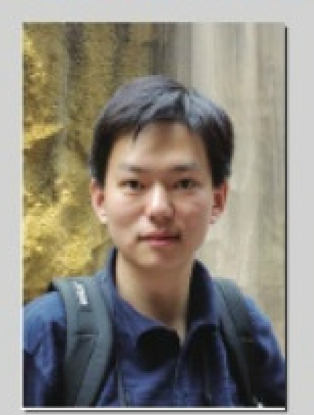
V2420H的正面边框非常简洁，除右下角的电源开关外并无其他按键。OSD按键位于边框右下沿，正面边框上印有说明，按键力度适中，菜单也是明基LCD传统的风格，包括显示、图片、图像高级设置、音效和系统五大子菜单，操作方便，并提供了包括简体中文在内的17种语言可选。菜单中除了常规参数调整外，还能设置动态对比度级别等。V2420H支持BenQ特有的第三代Senseye真色彩技术，在菜单的高级设置中提供了sRGB、标准、省电、电影、游戏、图片等场景模式。V2420H采用24英寸16：9宽屏面板，最大分辨率1920×1080（全高清），响应时间5ms，拥有1000：1的对比度（厂商标注动态对比度高达1000万：1，仅供参考），还内置立体声扬声器。由于采用LED背光，其30W的最大功耗比许多CCFL背光的20英寸产品还低，而正常工作亮度下实测功率仅有18.5W左右。

接口方面，V2420H提供了完备的D-sub/DVI-D/HDMI 1.3接口，我们用HDMI接口连接液晶显示器，将模式设为sRGB，关闭动态对比度，预热显示器后用软件将对比度和亮度调整到最佳状态。得益于LED背光，V2420H的亮度很均匀，黑屏下无丝毫漏光，在DisplayMate的256级灰阶测试中能看到第5级灰块，色阶过渡平滑自然，对黑白图片的层次表现也很分明；整体色彩表现鲜艳，清晰度很高；不过由于采用TN面板，上下方向可视角度表现仍有不足，而左右角度表现良好。


古朴而又现代的底座


机身背面的弧线优雅

intel 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



明基V2420H拥有典雅时尚的外观、良好的色彩表现和出色的功耗设计，无论摆在办公桌还是家居环境中都是一件既好看又实用的产品（不支持壁挂是小小的遗憾），前提是你能接受比同尺寸CCFL背光产品高出20%的售价。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：明基电通（BenQ）
上市状态：已上市
售价：1799元
附件：电源线及适配器、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重外观与节能表现的家庭及办公用户
咨询电话：400-828-2822

明基V2420H主要参数	
尺寸	24英寸
亮度	250cd/m²（典型值）
对比度	1000万：1（动态）/1000：1（典型）
最大分辨率	1920×1080
响应时间	5ms（典型值）
可视角度	170°/160°（水平/垂直，CR≥10）
发色数	16.7M
功率	最大30W（省电模式17.2W）
尺寸（mm）	580.36×429.4×188.5（宽×高×厚，包括底座）



未来游戏掌控者

七彩虹iGame465-GD5 CH显卡

■晶合实验室 魔之左手

作为新一代DX11显卡的主流产品，GTX465将为NVIDIA争取份额最大的游戏玩家市场。与旗舰级产品不同，它必须在成本与性能之间掌握更微妙的平衡关系，强调性价比，七彩虹iGame465-GD5 CH版便是其中一款非常重要的产品。

这款显卡采用GF100核心，在GTX470的基础上进一步精简，内部拥有352个流处理器、44个纹理单元和32个光栅处理器，频率为608MHz，仍然配置GDDR5显存，显存位宽256bit，频率达到3208MHz（802MHz QDR）。在功能和API支持等方面，GTX465与旗舰级产品完全一致，支持OpenCL、CUDA、PhysX和DirectCompute 5.0、多路SLI等功能。

样卡采用黑色PCB板，从编号上看为与我们曾测试的七彩虹GTX470采用同一板型。它采用5热管散热片，封闭式散热风道和涡轮风扇，提供了mini-HDMI和双DVI输出接口，辅助供电接口为双6Pin方式，板载三星0.5ns GDDR5显存芯片，总容量达到1GB。

在实际测试中，我们采用Core i7 940处理器、华硕P6X58D主板，搭配Kingmax 3通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Win7 X64，安装197.75版驱动。

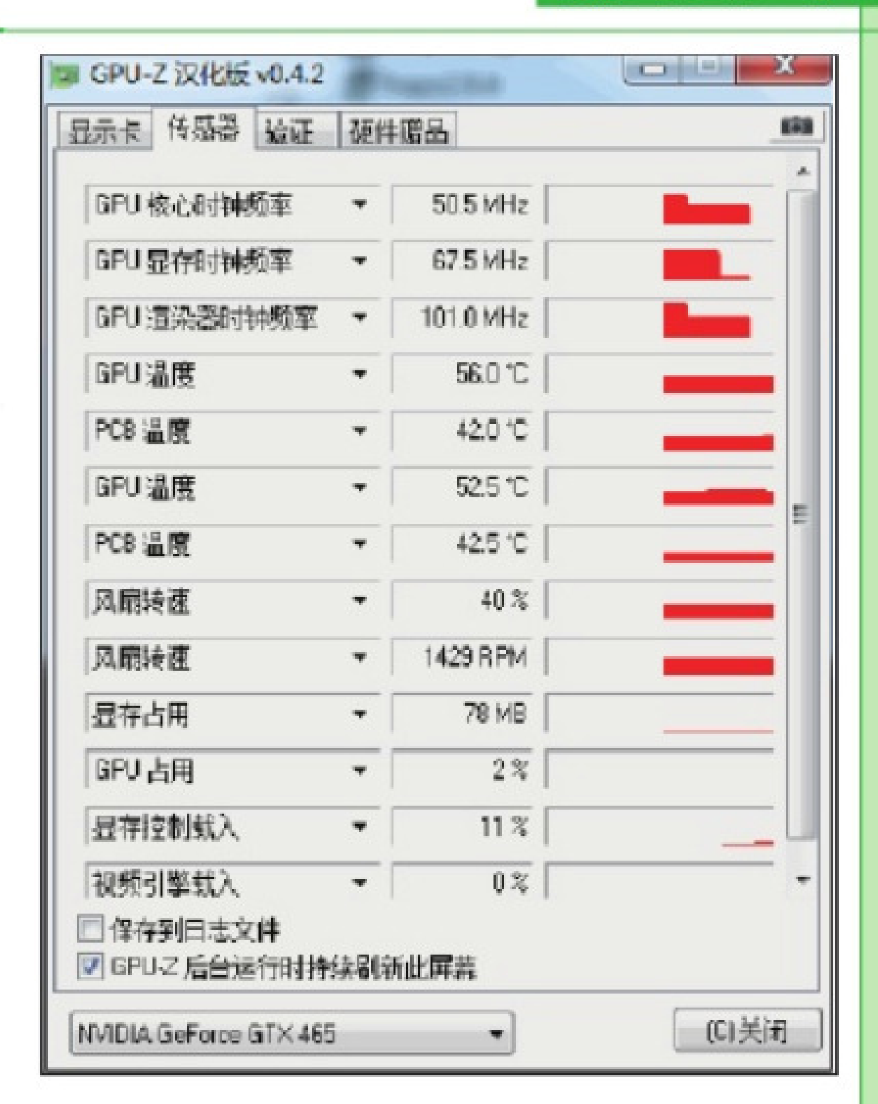
测试中这款产品的温度一直保持了较好的水平，尽管最严苛的测试中得到高达93℃的核心温度，但反映到外部，仅仅是板上和外壳略微烫手而已，远没有我们之前测试的旗舰级产品那样大面积的高温，而且此时风扇噪声也在可接受的范围内。2D状态下，其核心/Shader/显存频率降至仅仅50.5MHz/100.1MHz/67.5MHz，温度和风扇转速也降至较低的水平。

这款产品在PhysX物理加速和3D显示测试中的表现也相当不错，在FluidMark测试中速度可达69帧，非常流畅。





5热管的散热配置与GTX470完全一致





GTX465可提供3D化图像

项目	得分或平均帧数
3DMark Vantage（高画质）	
总分	8604
GPU	7517
游戏测试，全部采用1080P+4×AA，最高画质	
使命召唤6——现代战争2（DX9）	112.029
Crysis（DX10）	20.555
Dirt2（DX11）	64.6
叛逆连队（DX11）	37.604
Heaven Benchmark v2.0（DX11）	20.2

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



和对手同价位产品相比，七彩虹iGame465-GD5 CH的DX11和物理加速性能有很明显的优势，其他测试成绩也相当有竞争力，是一款面向未来应用的产品。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★☆

厂商：七彩虹

上市状态：已上市

售价：2188元

附件：电源转换线、DVI-VGA转换接口、静电手套、驱动光盘，说明书等、便携式旅行袋、瑞士军刀、捆扎线

咨询电话：400-678-5866

推荐：中端游戏玩家



双·管齐下
Tt Frio 处理器风扇

■晶合实验室 魔之左手

Tt Frio是一款面向高端平台的CPU散热器，据称最高可满足220W功耗CPU的需求，它采用了热管和双风扇的配置，我们这里可以戏称为“双·管齐下”吧，它还提供了庞大的散热片以及灵活的平台适应能力。

这款产品采用5根较粗的8mm热管，可将热量从底座快速传导到散热鳍片上。两个风扇都采用柔性连接，采用7片大倾角扇叶，可减小振动产生的噪声。其双风扇均有VR Fan风扇转速控制功能，转速范围1250～2500r/m，可通过旋钮手工控制。

Frio散热器提供了支持Intel LGA775/1156/1366及AMD AM2/AM2+/AM3接口的扣具，安装虽然比原装扣具要复杂一些，但其标识和说明书都比较详细易懂，只要照做也很容易，但需要在主板反面安装，如用于升级会显得很麻烦。

实际测试中我们采用Core i7 940处理器，室温23℃。安装单风扇，默认转速1250r/m左右时，处理器温度稳定在37.5℃，基本已是极限水平。增加风扇或提升转速温度下降都不明显，2500r/m时噪声却很明显。而在高负荷情况下，这些措施可使处理器温度下降至少4℃，效果相当明显。

intel. 131T 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



Frio能够以较低的转速实现很好的散热效果，而且还提供了更强力的高转速模式，适合同时追求低噪声和高性能的用户。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：Tt（Thermaltake）
上市状态：已上市
售价：598元
附件：多种扣具、说明书、第二风扇
推荐：高端DIY、超频玩家
咨询电话：10-82883159/3189/3717

精灵鼠小弟
微软无线便携鼠标 3500

■晶合实验室 电子土豆

无线便携鼠标3500（Wireless Mobile Mouse 3500）是微软近期推出的一款针对移动市场的无线产品，外形非常小巧，采用左右手对称设计；“鼠身”线条圆润，带有折线棱角，顶部较高，两侧都采用了手感良好的软性橡胶材料，即使是中等手型的男性用户，握持起来也不觉得难受。样品顶部为暗粉色磨砂材质，周边则是黑色高光烤漆表面，俏皮之余不失灵动感觉。

鼠标采用单滚轮设计，滚动节奏感较好，一体式按键键程短而回弹干脆，手感良好。它采用一节5号电池供电，理论上可连续工作数月，滚轮后方隐藏着低电量指示灯。其无线接收器非常小巧，仅比标准USB口略长。这款鼠标采用微软的BlueTrack（蓝影）技术，底部发出的是蓝光，而不是我们通常习惯的红光。在实际试用中，该鼠标无论是在各种光滑或粗糙的塑胶/布面鼠标垫、木质桌面、纸张还是牛仔裤乃至床单上都能正常使用，出色的表面适应性对一款移动鼠标来说非常重要。它的分辨率达1000DPI，在较光滑的表面上使用或快速移动，未出现鼠标指针跳动和延迟的情况，表现良好。

intel. 131T 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



无线便携鼠标3500是一款性能良好的便携鼠标，鼠标和接收器在WinXP以上系统可即插即用，无需单独安装驱动，广泛的表面适应性非常适合经常在移动中用电脑的用户。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：微软（Mircosoft）
上市状态：已上市
售价：139元
附件：无线接收器、说明书等
推荐：笔记本用户和女性电脑用户
联系电话：800-820-3800



向下走，向上走
——“网络红人”背后的伤感现实

网络红人背后的伤感现实

■ 本刊记者 冰河

对于构成当今中国互联网群体主力的一代人来说，他们的出生和成长是在这样一首歌的伴随中发生的。“再过20年，我们来相会……光荣属于八十年代的新一辈”。八十年代已经如歌中所唱的那样，过去了20年整，该来相会的纵使不能在现实中相会，也可以在互联网上“群体围观”一下了。但是对于在现实或者虚拟中相会的八十年代新一辈来说，属于他们的并不仅仅只有光荣，更多的是嬉笑怒骂在如影随行。

2010年6月17日，上海久游网举办的《勇士OL》游戏发布会上，三个女性的出现引爆了现场观众的热情，她们分别是日本AV（成人电影）女优苍井空（在中国互联网上被称为“空姐”）、中国的网络红人芙蓉姐姐、电视红人罗玉凤（在中国互联网上被称为“凤姐”），相信对于熟悉中国互联网的人来说，芙蓉姐姐和凤姐都不会感到陌生，至于苍井空，可能在中国的女性中知名度不高，但对于都市长大的一代年轻男性来说，苍井空的名字虽不能说是如雷贯耳，却也是耳熟能详。特别是在苍井空在中国青海玉树发生地震之后，在美国微博网站Twitter上为中国灾民祈福，并表示要将在博客上发起募捐活动，义卖自拍照片制成的桌面图片，全部收入捐给中国灾民，虽然捐款数额能有多少尚不得而知，但也着实感动了很多中国人。当时有个流行一时的名词叫做“苍井空之夜”，指的就是中国网民闻讯赶去Twitter网站上关注苍井空表示支持，以一秒增加一个的速度，一夜之间让苍井空的粉丝增长了上万人，令苍井空本人和Twitter方面吃惊不已。而苍井空也因为她的言行，让她作为色情片女演员“淫荡下流”的形象为之一变，在很多中国网民的心中成为“虽堕落但不失爱心”的典范。想来也正是因为这个原因，让苍井空虽然身份颇有些敏感，但久游网邀请其参与宣传活动的举动并未遭遇有关方面的阻止，毕竟只要从事的行业不违法，有慈善言行的人终究是值得尊敬的。用一句中国人过去常听到的说法，也算是“失足青年迷途知返”吧。

如果在8年前，这三个“姐”在舞台上的集体出现也许有些惊世骇俗，但对于如今的中国互联网来说，现在出现再古怪的事情恐怕都算不得什么新鲜事，这些年来中国网民见过太多的光怪陆离，称得上是“见怪不怪”。发布会现场站在苍井空身边的两位女性，是中国当下互联网走红女性的典型代表。她们的外貌未必有苍井空靓丽，但也不像苍井空一般有“AV女优”的敏感身份。她们


"三姐聚会"，三位互联网红姐可谓各有特色争奇斗艳，相信三年前谁也无法想象会出现这样的场景，特别是对于位于中央的苍井空来说……

的走红是中国互联网一道独特的风景线，对于这种现象冯小刚曾经在电影《大腕》中借助英达扮演的营销高手王小柱之口进行过精辟地点评，"什么叫做大师？归根结底八个字'哗众取宠，特立独行'。"《大腕》是冯小刚2001年的作品，这个深谙中国社会世情的导演在片中多次用精妙的台词对后来的中国社会种种怪现象进行了成功的预言，诸如对互联网"想靠电子商务挣钱的都是糊涂蛋，网站就得拿钱砸，舍不得孩子套不着狼。高薪聘请几个骂人的枪手，再找几个文化名人当靶子，谁火就灭谁！网站靠什么？靠的是点击率，点击率上去了，下家跟着就来了，你砸进去多少钱，后面加一零（儿）直接就卖给下家了。"的阐释，对中国房地产行业"什么叫成功人士，成功人士就是买什么东西都买最贵的，不买最好的。所以，我们做房地产的口号就是：不求最好，但求最贵"的一针见血。而"哗众取宠，特立独行"八个字在几年后在中国互联网的演员和观众合力下，被演绎得淋漓尽致。与苍井空一同站在久游网发布会舞台上的芙蓉姐姐和凤姐，就是这八个字的成功典范。在凤姐的背后，英达扮演的王小柱那样的营销大师也若隐若现，只是现在他有个更潮流的名字，叫做"网络推手"。冯小刚在电影中的黑色幽默如今一一得到体现，而且远比电影中表现的还要夸张过分，这不禁让人感叹，生活真是远远要比任何戏剧都精彩。

"三姐相会"的现象虽然有些不符合中国人的传统文化习惯，但对于社会来说也算得上是一种进步。要知道8年前曾经同样因为"性"这一敏感话题，而尺度还远不及苍井空的木子美也曾在互联网和现实社会中引起巨大关注，但却很快在社会各方面的舆论下黯然退场。8年过后苍井空可以公开出现在中国的舞台和媒体上，这说明我们的社会更加宽容。只要没有触犯法律，就允许成年人选择自己喜欢的方式来生活，这是"自由"这个名词的最明确体现，这实际是一件好事。但是在宽容和进步之外，面对越来越多通过偏离传统方式走红的男男女女，相信很多人还是想追问一声：这是为什么？

是啊，为什么会越来越多呢？

博名博利博出位

网络红人对于如今的社会公众来说已经不算是陌生现象了。但正如前面所提到的，仅仅就在6年前，芙蓉姐姐的出现还有些惊世骇俗。这个原名"史恒侠"，1977年7月19日出生于陕西省武功县一个普通职工家庭，毕业于陕西理工学院的女性，从2003年开始以"芙蓉姐姐"的网名不断在北大未名论坛、水木清华BBS发贴，尤其在2004年开始在水木清华BBS发表大量照片，并且对自己进行毫不谦虚的赞美。虽然受到广大围观群众的种种揶揄和嘲讽，但永远毫不在意，其"任凭风吹浪打，我自岿然不动"的超然姿态终于打动了一部分人，以其"崇尚自我，个性坚强"的形象渐渐走红。其受关注程度历经6年，面对诸多后来效仿者的冲击依旧未消退，称得上是中国互联网的第一代网络红人。只是6年之后，芙蓉姐姐的行为举止虽然风格依旧，却已经远远称不上惊世骇俗了。更多悍不畏死的后来者以更加张扬，更加华丽的姿势通过互联网出现在公众眼前，这只能让人感叹真是"江山代有才人出，各领风骚三五年"。不过即使如此，芙蓉姐姐的走红仍旧具有标志性意义，因为她的确是第一个通过互联网，以非常张扬而顽强的姿态成名，并且渐渐为社会所接受的互联网时代红人。可以印证这一点的是2009年末，芙蓉姐姐获得"2009年中国互联网经济领袖论坛"个人网站奖项，这是她首次获得互联网个人奖项。该论坛由《互联网周刊》、中国社会科学院信息化研究中心、对外经贸大学中国开放经济研究院共同举办，活动颁奖场地选在北大百年大讲堂。目前，她正在忙碌为一些小的企业做形象广告，参加企业促销活动等，出场费在15万元人民币以上。从某个角度上来说，芙蓉姐姐开辟了中国互联网的"草根名人"时代。从芙蓉姐姐之后，中国网民才渐渐开始明白，原来成为名人，可以通过这样的方式。



某个推手群的对话，红人也许就此诞生

其实芙蓉姐姐的走红现在看来实在是一个非常罕见的现象，因为事实上她除了心理承受力特别强大之外，其他真的可以说毫无出众之处，是一个完完全全的普通女性。而她完全凭借自我推销而走红的经历，现在看来也近乎成为一种绝唱了。这种毫无组织和亮点，仅仅凭借自己的勤勉发帖和强悍心理而成名的案例，如今可以说难有后来者。一个显著的对比是在芙蓉姐姐之后迅速走红的另一名女性"天仙MM"。原名尔玛依娜的这名羌族少女，因为路过的旅行者"浪兄"偶然拍摄并发到网上的一张照片而迅速受到广大网民的追捧。与芙蓉姐姐不同的是，习惯身着民族传统服装的"天仙MM"的外貌清纯可爱，性格纯朴，具备一个女性受到公众青睐的基本条件。但"天仙MM"的意义在于她的发现者"浪兄"很快意识到了"天仙MM"的商业价值，开始组织人手对"天仙MM"进行全方位的包装和推广，而在互联网上持续的炒作和追捧又是其持续走红的强力基础。从此之后，"网络推手"这一名词就开始不断出现在公众视野，而种种标新立异的互联网出名方式也层出不穷。例如"天仙MM"之后曾经引起各界高度关注的"曲别针MM"，宣称要通过互联网从一根曲别针开始进行物物交换，直至换到一间房子。这一行为由于符合了当时互联网"物物交换"的想法，

加上执行的MM本身外貌和性格条件都堪称不错，因而被看作是“天仙MM”之后的新热门。只可惜“曲别针MM”未能像“天仙MM”一样与幕后策划者保持和谐良好的互动关系，很快其幕后策划者“立二拆四”跳出来揭发这一切全出自于他的策划和炒作，并指责“曲别针MM”不按合同办事。于是前期盛赞“美女敢想敢尝试”的围观群众恍然大悟，又津津有味地转头欣赏这场炒作失败的闹剧。“曲别针MM”最终消失在互联网公众的视野中。几年后，奥巴马访华时又有一名女性借机以“奥巴马身后的红衣MM是谁”为由雇佣团队进行了策划炒作，只是同样以失败告终。这两个失败的例子说明即使网络炒作的技术含量并不算高，但如果不小心，一样可以弄巧成拙。芙蓉姐姐的成功并不是可以轻易复制的。


当芙蓉姐姐以她经典的S造型出现在公众视野的时候，我们都以为很有冲击力。如今看来，她其实算比较温和了

当然，网络红人的出现并不都是源于炒作。经历了诸多红人洗礼的互联网公众，已经越来越善于从互联网上寻找到更多任务的娱乐点。2010年骤然走红的“犀利哥”就是一个典型的例子。原名程国荣的“犀利哥”，因为2010年2月23日出现在天涯社区论坛的一篇帖子——《秒杀宇内究极华丽第一极品路人帅哥！帅到刺瞎你的狗眼！求亲们人肉详细资料》而迅速走红。照片上他洒脱不羁、旁若无人的气质以及一身破旧版“混搭服装”的造型，让已经被衣衫靓丽的帅哥美女看到审美疲劳的人们眼前一亮，尤其照片中他深邃犀利的眼神给人留下深刻印象，因而被网友誉为“极品乞丐”、“究极华丽第一极品路人帅哥”、“乞丐王子”广为追捧，并最终冠名以“犀利哥”。但可惜的是，“犀利哥”的真身是宁波街头一名精神失常的乞丐，当网民循着各种线索找到他之后，对于真实的“犀利哥”逐渐失去了娱乐的兴趣，转而抱以同情，毕竟以娱乐的态度围观一个精神病人有失人道。最终犀利哥在各界人士的帮助下回到了家乡。虽然仍有一定的关注度，但也算回归了平静生活。“犀利哥”的走红证明了一点：只要有特点，有人捧，红人的出身是什么并不重要。

即使有了芙蓉姐姐、天仙MM和“犀利哥”这样的前例，江湖人称“凤姐”的罗玉凤出现在公众视野，并从电视媒体转战互联网走红，也还是一个有些让人吃惊的现实。原因无它，“凤姐”自身的条件基础实在是太差。外貌上无论是面容、身高、身材、气质几乎都在普通正常人的平均水准之下（若有人不同意这个观点，可以对比欣赏一下前面“三姐聚会”的图片），而才华方面也没有表现出特别出众之处，更何况凤姐出现之时的张扬可以说前所未有，其“往前三百年往后三百年没人能超过我”的言论可谓自信到有些滑稽。种种不利条件之下，她还能借此走红，建立自己的经纪团队游走于商业场合获取出场费，这还是超出了很多人的心理预期。很多网民戏言“直到凤姐的出现，我才领悟到原来芙蓉姐姐真的无论是相貌还是才华都称得上是天仙”。可以说“凤姐”的成功走红，标志着社会大众的群体审美能力被拓展到了一个新层次，只是这个层次是向下发展的。

如果“凤姐”的走红还只能说明互联网公众对于红人的相貌和才华的容忍能力有了新高度的话，那么“兽兽”的走



凤姐充满自信的形象出现并且红了！这时我们才意识到这个时代对于审美的宽容已经到了一个新的高度



"犀利哥"的走红和消退，证明了只要有特点，不需要人炒作，网民也能把一个普通人捧红，这给了更多为了成名而奋斗的普通人一丝希望

红则说明了公众深层次意识中对于"性"这个问题的容忍程度渐渐提高。原名翟凌的"兽兽"本身已经有不错的知名度，曾经多次获得模特大赛的好成绩，签约中国最好的模特公司之一新丝路并被誉为"中国第一车模"，对于模特行业来说已经有非常光明的前景，不过一夜之间发生的事情似乎将她的事业推到了绝境。2010年1月间，"兽兽"早年与初恋男友拍摄的私密性爱视频被上传到了互联网，成为2010年初中国最轰动的互联网事件，其影响程度堪比2008年的"冠希阿娇艳照门"事件。只是恐怕"兽兽"本人也没想到，她后来的际遇要比因为"艳照门"事件被迫退出娱乐圈的阿娇要好太多。在她授权律师发出声明，谴责前男友上传视频毁坏她形象和事业之后，公众不但渐渐原谅了她，还对她继续出现在公众视野表示接纳。而她因"性爱视频"的流传所获得的名气，使得她出现在各个场合时往往受到更多的关注。仅仅一个月之后，她就与香港著名导演王晶签约，从模特摇身一变进入演员的行列，随后的访谈、拍摄、代言也接踵而至，比较知名的是成为了蓝港在线的网络游戏《西游记》的形象代言人。特别是在4月的北京国际汽车展上，她作为车模再度出现，身前聚集的人群和新闻媒体超过的现场所有其他模特。可以说经历一场惊险之后，"兽兽"的商业价值和前景不降反升。只是在"性爱视频"事发的一个月之后，互联网上就流传"兽兽门"的出现实际是网络推手炒作的结果，虽然查无实据，但后来的事件走向的确有些不同以往。不过有意去详细深究"兽兽"走红背后内幕的人并不多，毕竟就算是炒作，让一个女孩以最私密的事情公示于天下，这已经是相当残忍的举动，无论出名与否，"兽兽"所付出的永远要大于她所得到的。只是"兽兽"的星路起伏进一步说明，即使与"性"有关，只要不是以主动展示的姿态出现，公众还是可以原谅和认可。

炒来炒去，网络推手终于触及到了公众的容忍底线。这个越界触雷的人叫做马诺，因其在江苏卫视的征婚节目《非诚勿扰》中毫不掩饰的拜金主义言行而引起了各界关注，并且在后续的互联网炒作中依旧保持强势高调，引发了互联网公众连续激愤的抨击，高涨的公众舆论终于引发了广电总局的关注，江苏卫视的节目搁浅，而马诺也不得不流泪向公众道歉。但根据本刊记者的了解，马诺背后的经纪团队还是认为收获很大，至少马诺所获得的签约、访谈等带来的收益已经收回了成本，"总体来说炒作是成功的，只是尺度没把握好，下次要注意。"

从芙蓉姐姐到凤姐，从木子美到兽兽，中国互联网红人的变化历经了从无序自发到有序组织，从娱乐狂欢到商业运作，从相貌气质到身体展示，从强调自我到厚颜无耻的转变，一次一次挑战公众的容忍底线。但从结果上看，除了几次内部运作问题导致的失败之外，其他的炒作几乎没有翻船的例子，最多是没能达到期望的效果。这一方面说明了社会文化在包容和开放上的逐渐进步，另一方面则呈现出了一个让人不安的趋势，为何这些红人总是能通过不断突破下限的炒作方式来获取知名度呢？

没有黑白对错

在这里首先必须承认，因为工作需要的缘故，本刊记者对于网络推手并不陌生，甚至可以说有相当的了解，加入了好几个群，也旁观了几次网络炒作的策划和执行。不得不说经过几年的发展，现在的网络炒作已然不是普通公众印象中找个话题，发几个帖子，雇一群人来顶帖那样简单，其计划之周详，组织之严密，分工之精细，流程之紧凑，丝毫不亚于任何正规商业推广活动，颇具技术含量。不过这一新兴的职业由于其业务内容良莠不齐，绝大多数时间都不肯暴露在公共视野中。经过多次私下的沟通，在承诺不会公开其身份隐私之后，一个网名为"老K"的网络推手才通过QQ与本刊记者进行了一番比较深入的交流。根据老K的自述，他的策划工作室成立于2007年，已经承接了几十个项目案，整体来说合作过的客户都比较满意。当然也不乏没能达到效果的案例，毕竟这一行竞争激烈，同行之间相互拆台的也很多，但如果没有人捣乱，基本不会有问题。他这一番夸耀中真实的成份有多少姑且不论，但从他给记者传送的一些资料上来看，涉及的业务内容还是非常繁杂，达到的效果也是很惊人的。

"能否简要说一下你们业务所涉及的内容范围？网络红人那样的业务多么？"老K发来的业务说明文档广告的成分很大，不如直接提问节省时间。

"给你看的只是我们业务内容的一部分，相对来说是社会接受程度比较高的。实际上业务的范围是很宽泛的。网络红人炒作这样的案子我们也做过，效果不错。不过目前的业务方向主要还是集中在产品推广和品牌维护上。说实话，网络红人炒作这样的业务风险高，利润虽然可能比较大，但是从整体收益上来说，还是其他业务的收入来支持工作室的运营。"老K显然还有些顾虑，并不肯一下就涉及到比较具体的内容。

"那么能否简要提一些比较成功的案例呢？"

"我们具体做过的案子不可能透露给你，因为我们都是和客户签署了保密协议的。但是我可以用其他同行做过的一

些案例来给你说明一下。当初汶川大地震之后，互联网上关于王老吉凉茶的炒作你知道吧？这件事情现在大家都已经知道是网络推手的行为了。这就是品牌推广维护的一个典型案例。对于商业企业来说做事情都是要追求回报的，行善固然是好事，但是不让人知道怎么可以？更何况互联网上的舆论本身就是各种各样充满对立，做了好事却没好报的也并不少见。同样是捐款，你看王石就被捐款的事情搞得焦头烂额，我所了解到的是有地产企业请了网络推手打击万科地产的品牌形象。所以你看到了，同样一件事情，如果从不同的角度切入，可以造成完全相反的结果。如何利用好互联网，我觉着这是很多企业都要好好弥补的一课。再给你个例子，最近富士康的连续跳楼事件想必你也知道，舆论对富士康很不利啊。特别是互联网上的声讨，估计让郭台铭都快烦死了。如果他们能意识到问题的症结，请网络推手来引导一下互联网舆论，估计也不会弄到现在这样狼狈的境地。”

老K的回答有些让人吃惊。王老吉凉茶的事情本刊记者是知道的，但是没想到“王石捐款”事件竟然也是网络推手在操作。“那你的意思是如果富士康找你们做品牌维护，你们有能力也有信心把连续跳楼这件事情给压下去了？”

“要完全压下去不敢说能做到，这件事情的社会反响太坏，风险很高，毕竟是十几条人命的事情，但是让老百姓不要把所有的目光和愤怒都集中在富士康一家企业上，这个还是能做到。如果接这个案子，起码这一单的金额要到上百万，因为要联系动用太多的网站和媒体资源，可能还要策划推动大型讨论之类的，比如‘民工荒与富士康’之类的。如果让我们来做，就要让公众意识到其实富士康在南方的代工厂里做得已经算是很好的，比富士康远远不如的企业有的是，把公众的注意力转移或者扩散开。其实现在很多媒体也是这样做的，不敢说是有没有其他因素影响，不过在网上我还没看到什么对富士康有利的变化出现，富士康应该还没有开始做互联网的品牌维护。”

品牌推广和维护是很多公关公司的业务内容，但如果仅仅如此，网络推手的工作室和普通的公关公司就没什么区别了，也不会面对那么大的争议。面对记者的追问，老K沉默了好一阵，才在QQ上给了记者一个回答。

“刚才已经说过，网络推广工作室的业务内容比普通的公关公司要大得多，不但负责维护，也会负责打压竞争对手之类的内容。刚才提到的抨击王石的事情就是个例子，这是针对企业的内容。更多针对个人推广的内容，普通的公关公司是不会去做的，一则风险比较高，如果消息走漏对企业自身的声誉也有影响。二则个人业务的要求可能比较复杂，诸如凤姐这样的人物要把自己炒出名，其中涉及的难度是比较大的。不要说凤姐这样的例子，‘奥巴马身后的红衣女郎’那个案子，最后不也失败了么？对于普通公关公司来说那样的业务不如普通传统业务稳妥，所以目前这样的业务目前主要还是我们这样的半地下组织在操作。你对这个行业也比较了解，应该知道网络推手采用的炒作手段非常复杂，很多是比较极端的。像凤姐那样‘前后三百年没人能超过我’这样的台词，普通公关公司根本不会采用，但对于我们来说就没问题。”

老K的回答可以说非常诚实，那么他们自己又是如何看待类似凤姐这样的炒作手段呢？老K这次没有犹豫，立刻给了记者一个明确的回答。

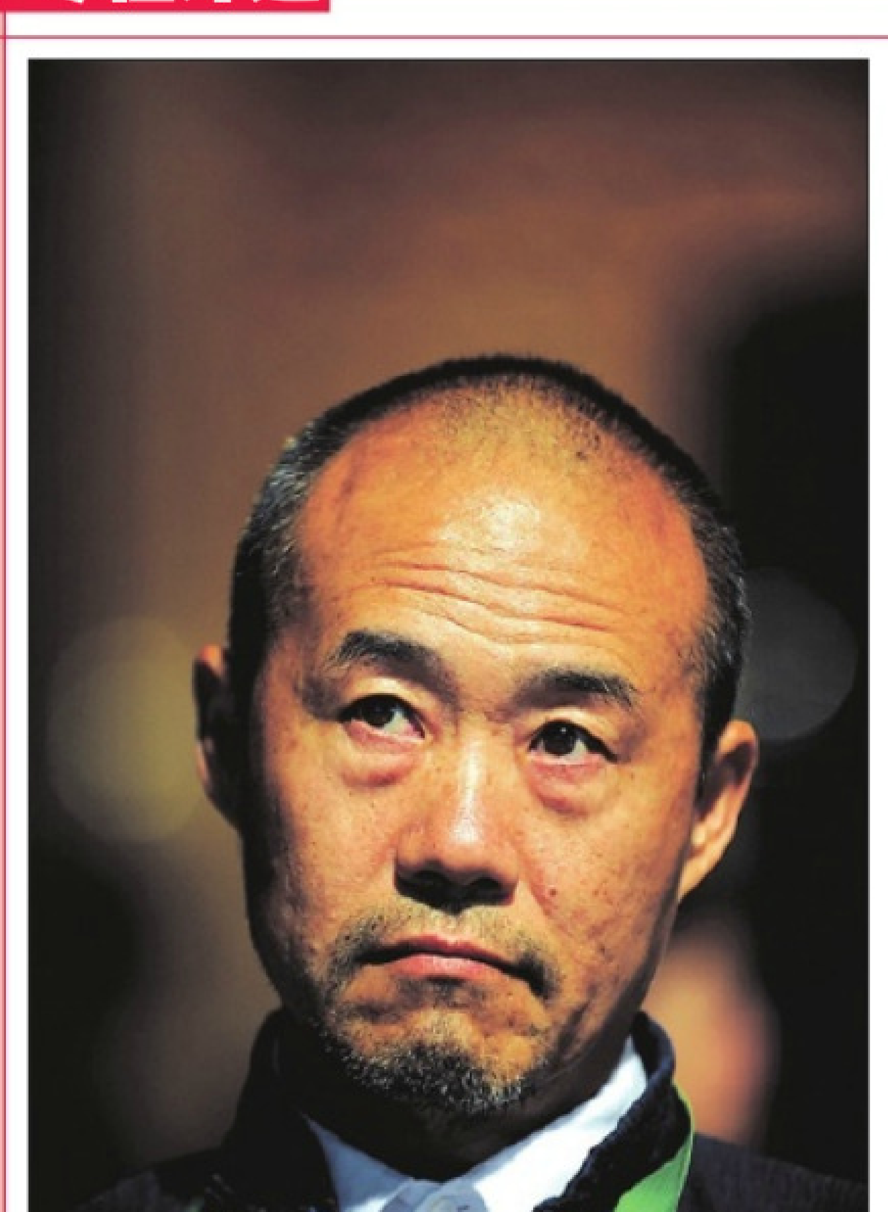
“哈哈哈，只要不违法，对于我们来说没有什么禁忌。不就是一些出格的话么？这算什么，张钰、兽兽这样利用性爱视频来炒作的还少么？我知道媒体对于这些做法还是有些看不起的，这是你们的原则，要给大众真实的交代么。说实话个人角度我看着凤姐在台上秀都忍不住要寒一下，可如果她是我的客户，那就是正常的，这个社会谁能时刻循规蹈矩说真话？夸大一点有什么，再说台下的人不就等着看这些么。我们倒是想用常规的方法就把人炒出名，可要是常规的方法就能管用，那就用不着我们了。只要达到目的，不犯法，手段没什么对与错，就看有效无效。现在社会大家也不太在乎这个分别。凤姐站台上，谁也不会真的以为她就是林徽因。她就是一丑角，让大家乐一下而已。可你要想，如果用普通的办法，不要说凤姐，就芙蓉姐姐那种姿色和素质，她有机会成名么？不能说完全没有，但至少比她们现在选择的办法要小得多。网络红人有很多种，像犀利哥、丁贝莉那样是被动成名的，是大众发掘的结果。凤姐、张钰这样的是主动炒作成名，在选择这条路之前，她们肯定都知道要付出什么代价，嘲笑、抨击、谩骂一定都是少不了的。可她们都还是没回头。关于这种人的想法，我手上有个案子正在谈，你可以试着联系一下那个女人，看看她怎么说。总之我和你说，做互联网推广炒作，就是要创新，有冲突，语不惊人死不休，哗众才能取宠。现在这个社会很宽容，只要不触碰到一些原则和底线，例如像拜金主义这样的，公众和政府部门都不会干涉的，这也算是文明的一种进步吧。”



“奥巴马女郎”网络炒作事件的出现和失败证明，条件优越并不一定能通过这种方式红起来，即使是花费了20万元……



兽兽已经是一个优秀而成功的模特，但是在经历了一场堪比“艳照门”的事件之后，她的事业出现了新的突破。她的经历昭示后人：红了，也许还能更红，只要敢……


王石行善反遭质疑，原来这是竞争对手策划的行动

老K的回答其实有一些无奈，作为个人他也无法忍受凤姐，但作为客户，如果凤姐上门寻求帮助，只要有足够的收益，他也会毫不犹豫地合作。而他提供的线索实在是个惊喜，只是能否说服对方接受采访实在是没把握。不过在老K的帮忙劝说下，这位QQ昵称为“红莲·火”的女士答应在母亲的陪伴下和本刊记者见面。于是就有了下面这样一段简短的采访。

“你知道我想做的事情了，你能帮我做什么？”见面伊始，刚寒暄了几句，这位“红莲”女士就先向本刊记者提出了这样的问题。

“我知道你想炒作出名，但我觉得我不能直接帮你做什么，充其量是等老K和你开始合作之后，我关注事态的进展。”尽管知道这样的回答有可能让对方立刻站起走人，但信口开河的承诺还是不能乱说。

“那你又想从我这里了解什么呢？既然你对炒作都没兴趣，我不认为我这里能有什么东西对你有价值。”“红莲”女士的态度非常直接，好像已经有些不耐烦了。

“我就是想了解一下，你为什么选择想用这种方式成名。我个人觉得你外貌条件很出色，如果遇到合适的机会应该很有前途。”虽然不能用照片说明问题，但本刊记者在这里要说，无论是身材、相貌还是气质，“红莲”女士堪称美女。

“我是学舞蹈出身的，外貌当然不会差到哪里去。但在我们这个行当里，外貌是最基本的条件，才华、性情、体质……需要参考的因素太多了。而且最重要的是要有运气，才华和外貌都好，却籍籍无名一生的前辈我见过很多。如果是你，你甘心就那么一辈子把自己埋没在一个小剧团或者学校么？我的同学里有条件不如我的，可是人家运气好，赶上有人赏识推荐，现在已经去了法国进修了，大师门下。我何尝不想通过大家都认可的方式获得成功，每年那么多大学毕业生，他们都希望像父母期望的那样依靠努力成功，可是你见到的成功者有多少？我从大学毕业这些年，我也努力了，芭蕾舞，民族舞、现代舞我都会，而且毫不客气地说不会是二流水平。也参加了不少比赛，找人推荐，可我的发展并不顺利。我吃了那么多苦，父母为我的成功付出那么多，我不甘心就这样庸庸碌碌过一生，让自己也让他们失望。像凤姐那样极端的方式我不会用，不过我一定要找一条路让自己出名。像我们这样从小城市里到北京来奋斗的人都有自己的梦想，为了实现我们不怕付出代价。如果仅仅靠能吃苦，能忍耐，能发挥自己的才华就能成功，那城市里就不会有这么多‘蚁族’了。芙蓉姐姐、凤姐这样的人出身和我们一样，只不过敢赌一下而已，我也敢。反正我现在已经是这样了，没什么太多可失去的……”

说到最后“红莲”的声音已经开始哽咽起来，坐在她身边的母亲则抓住了她的手，递给她一张纸巾让她平静下来。然后也说了一番话。“我们也知道这么做有些投机取巧，可是也真的是没有别的选择了。大城市里竞争这么激烈，本领和机遇缺一不可。我们家孩子的本事是有的，就是一直没机遇。我们这不也是想给她创造一些机遇么。你放心太离谱的事情她是做不出来的，就是想找个缘由让人注意到她而已。如果可能的话也请你多帮忙……”

离开了这对非常诚挚的母女，本刊记者去赶地铁。正赶上下班高峰，北京的地铁一号线里挤满了下班回家的人群。他们大多数都年轻，疲惫，面色冷漠，要么用手中的PSP打发时间，要么无聊地看着地铁车厢上的液晶电视，被一轮又一轮的娱乐新闻轰炸着。地铁一号线沿线是北京财富和权力的集中地，但在地下匆匆忙忙赶地铁的人们，找不到登堂入室的途径。

尾声　20年后的新一辈

再过20年，我们来相会。20年前的一代人，恐怕无论如何也无法想象现在他们所面临的一切。社会的确是进步了，对于各种光怪陆离的现象越来越宽容，但这个宽容的底线在哪里，却并不容易被寻觅到。更要命的是，虽然看上去越来越宽容，但现实中却是兽兽、凤姐或者苍井空有更多的机会站在舞台的聚光灯下，因为像宋祖英那样的成功来得太慢，太晚，机会也太渺茫。张爱玲说“出名要趁早，否则便来得不那么痛快。”于是早成名，快成名就是如今一代共同的追求。而当今社会中成名的途径看上去的确也有很多，不过从可能性的角度来看，走凤姐的道路是比走宋祖英的道路要靠谱一些。“世无英雄，遂使竖子成名”，放到现在恐怕是“世有竖子，遂使英雄不得成名”了吧？

只是如果按照这样的趋势发展下去，再过20年，不知我们这一代人又给下一代能留下一些什么。而他们那个时候，成名的方式又会是怎样的奇观呢？这真是一个值得期待的问题，20年后再说吧。


对于普通人来说，传统的成功方式正如传统的就业渠道一样，拥挤而不靠谱，寻找其他路径是很自然的选择

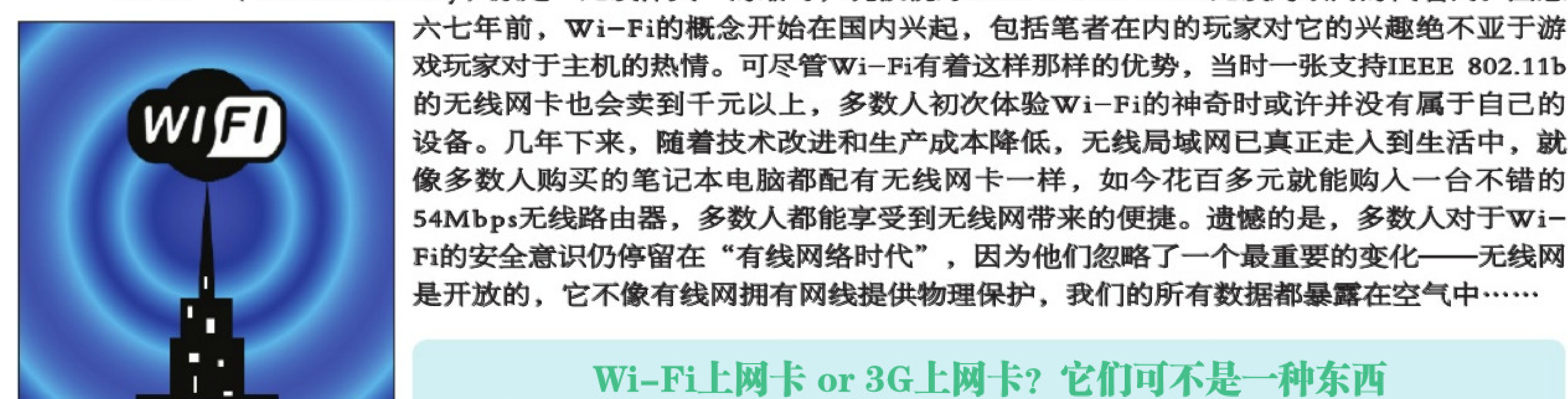


■ 北京 Santo

防范无形的盗窃者

——“蹭网”防御手册

前言——永不能忽视的安全问题



Wi-Fi让生活更美好

“Wi-Fi”（Wireless Fidelity）原是“无线保真”的缩写，现被视为IEEE 802.11 a/b/n无线局域网的代名词。回想六七年前，Wi-Fi的概念开始在国内兴起，包括笔者在内的玩家对它的兴趣绝不亚于游戏玩家对于主机的热情。可尽管Wi-Fi有着这样那样的优势，当时一张支持IEEE 802.11b的无线网卡也会卖到千元以上，多数人初次体验Wi-Fi的神奇时或许并没有属于自己的设备。几年下来，随着技术改进和生产成本降低，无线局域网已真正走入到生活中，就像多数人购买的笔记本电脑都配有无线网卡一样，如今花百多元就能购入一台不错的54Mbps无线路由器，多数人都能享受到无线网带来的便捷。遗憾的是，多数人对于Wi-Fi的安全意识仍停留在“有线网络时代”，因为他们忽略了一个最重要的变化——无线网是开放的，它不像有线网拥有网线提供物理保护，我们的所有数据都暴露在空气中……



即使在深夜，笔者的笔记本电脑也能搜到许多无线信号

Wi-Fi上网卡 or 3G上网卡？它们可不是一种东西

不少新手在“3G”概念的狂轰滥炸下晕了头，搞不清Wi-Fi和3G的差别，所以必须说明的是，本文所说的“Wi-Fi”网卡和很多电子市场中卖的“无线上网卡”有着根本区别。首先从最简单的外观上看，尽管它们都有USB接口的产品，但“3G上网卡”需插入SIM卡，“Wi-Fi上网卡”不用。其次“3G上网卡”必须交费后才能使用，通过连接电信公司的基站实现上网，而“Wi-Fi上网卡”通过用户自己的无线路由器上网，与过去的“有线网”（如电话线、光纤等）使用相同线路，除添置无线路由器外不需额外成本。最后在本质上，“3G上网卡”的实现标准是基于“国际电信联盟”（ITU）颁布的W-CDMA、CDMA2000、TD-SCDMA及WiMAX之一，而“Wi-Fi上网卡”则是“电气和电子工程师协会”（IEEE）颁布的IEEE 802.11。目前看来，由于能随时随地上网，3G上网卡无疑更为便捷，但Wi-Fi的优势是成本更低，而且对于家庭用户来说，一台无线路由器就可组成家庭局域网，摆脱了繁琐的布线工作。





同为USB接口，“3G上网卡”需插入SIM卡，而“Wi-Fi上网卡”则不用

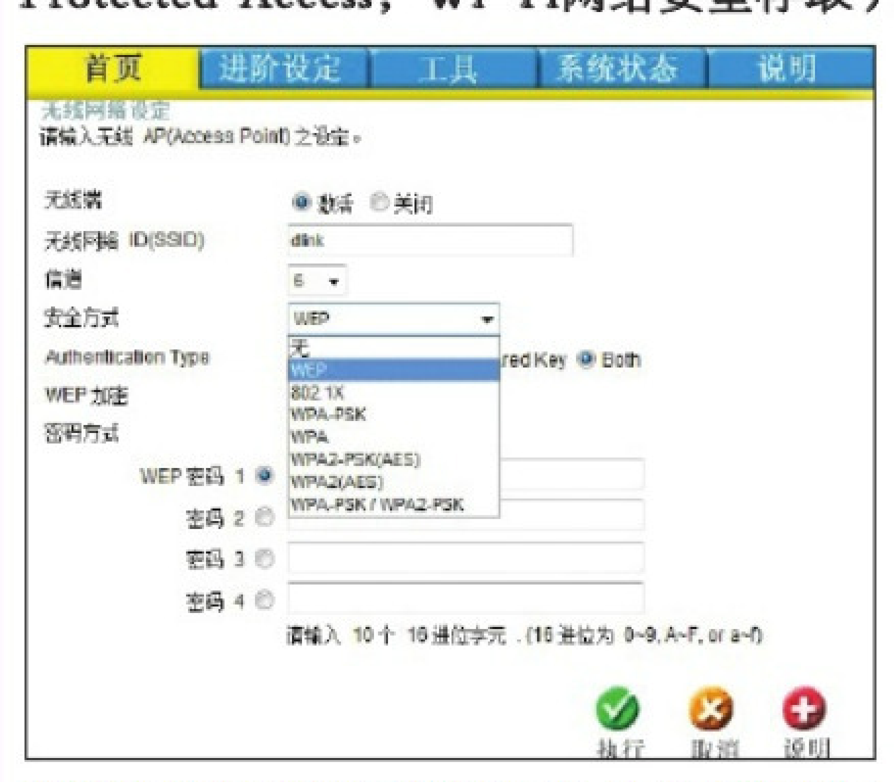
我的就是你的？——脆弱的“WEP”和“蹭网”的流行

1.WEP加密

既然Wi-Fi的数据通过电磁波传播，暴露在外部，就一定要考虑到数据的安全问题，因此在1999年通过的IEEE 802.11标准中，我们见到了一种叫WEP（Wired Equivalent Privacy，有线等效保密）的加密方式。从名字上看，它的本意是想实现一种和有线传输等价的数据传送方式，而且该方式在当时看来确实比较成熟——收发两端通过经典的RC4算法加解密，且有保证数据完整的校验过程，确保了数据传播时的安全性。

但WEP的安全性却不断受到挑战。最终在2001年8月，安全家S.Fluhrer，I.Martin和A.Shamir撰文指出WEP加密的缺陷性，即只要搜集到足够多的数据包便能计算出密码。同年，可自动截取并计算WEP密码的工具“AirSnort”发布，更多人轻松地破解了WEP，也标志了WEP彻底崩溃。而在国内，普通用户真正开始接触的破解WEP工具是2004年发布的“Aircrack”，以及它在Windows下的版本“WinAirCrackPack”。有了这些工具和符合软件需求的无线网卡，人人都能成为“无线黑客”。

考虑到WEP的安全问题，IEEE在2004年6月通过的IEEE 802.11i标准中，采用了“WPA”（Wi-Fi Protected Access，Wi-Fi网络安全存取）加密方式，解决了WEP的几个致命缺陷。但为了保证兼容市面上大量只支持WEP的无线设备，脆弱的WEP仍被保留，目前我们使用的无线路由器中也都能见到它。



主流产品中均可见WEP加密方式，而且也并未提示这种方式存在巨大安全隐患

2.不太高明的“蹭网卡”

你一定在电视上看过各种“蹭网”的报道，在这些节目中，经常会提到一种叫“蹭网卡”的神奇设备，使用它之后就能搜索到邻里的无线信号，并能轻易地利用它们免费上网。但由于节目中往往缺少对这种产品原理的揭露，所以吸引许多人前去购买。笔者所在的城市中，随便一个电子卖场里都能轻易购买到它们，甚至一些出售电子配件的小店也能找到。由于国家明令禁止出售这种产品，店主一般不会摆放到柜台上，但当笔者描述了要购买的产品功能后，店主便拿出了数种外观各异的“蹭网卡”，它们都被赋予了十分响亮的名号，如“卡王”“卡皇”“神卡”等等，价格大概从100～300元不等。同样，以如上关键词在淘宝网上搜索，也能找到许多同类产品，其中不乏信誉度极高的卖家。



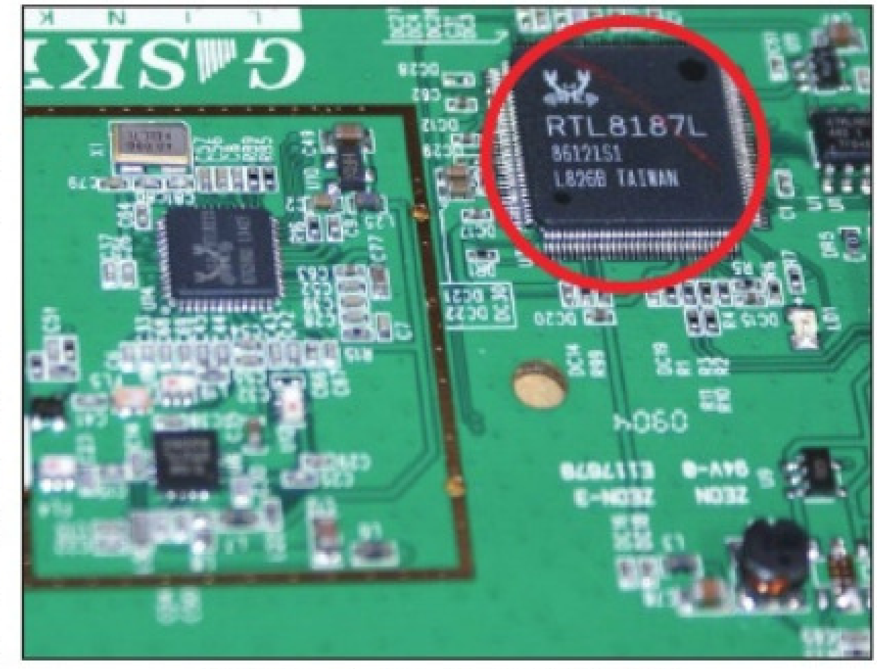
同样产品的价格较卖场更便宜且销量非常好

笔者购买了一块被卖家称为“最新最强”的“卡皇”，以便对其进行测试和拆解。首先不得不感叹，产品的外包装制作精美，并非想像中那样破落，而且说明书、驱动光盘、数据线等附件一应俱全，还有卖家制作的“视频教程”，可见这种见不得人的“产业”已做得有声有色。


五花八门的蹭网卡

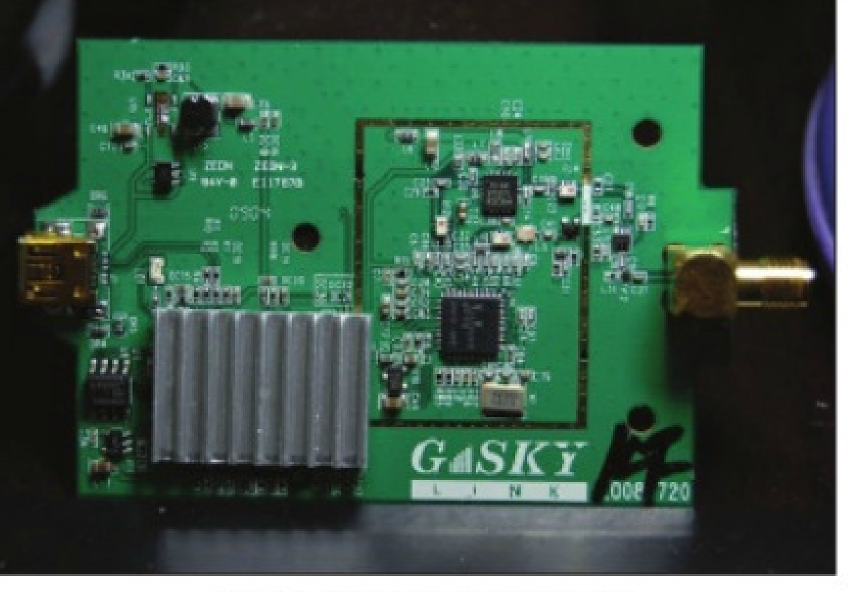
在开始测试之前，笔者对手中的“卡皇”进行了“解剖”，来看看这种产品是否真为某种“火星科技”产物。但结果难免令人失望，在至关重要的主芯片上，这款产品使用的是我国台湾企业Realtek生产的“RTL8187L”——它可不是多么神秘莫测的东西，在Realtek官方网站上能看到它的简介：“支持IEEE 802.11a/b/g，带有USB 2.0接口的无线网控制器”。相对的，与主芯片配套的收发控制器是“RTL8225”，这个组合的套价仅为20元（国内某IC供应商报价，相信大量购买价格会更低）。低廉的价格注定了最终产品的平凡，不少低端USB 2.0接口的无线网卡都使用此类芯片。而且需要注意的是，不仅这款产品采用了这种芯片配置，市面上的其他同类产品也清一色使用了这种芯片搭配，考虑到这些“卡皇”的售价，它们的利润是相当可观的。


产品附件一应俱全



电路板上可见“RTL8187L”

为何蹭网卡钟情于这种低端芯片呢？除了低廉的成本外，另一重要原因是它们能与破解工具良好兼容——即其产品“附送”的软件“BackTrack”。BackTrack是知名度很高的一个Linux发行版，目前最新版本为“BackTrack 4”，所有人都可免费下载使用。它基于Linux平台并



蹭网卡内部并不非常复杂



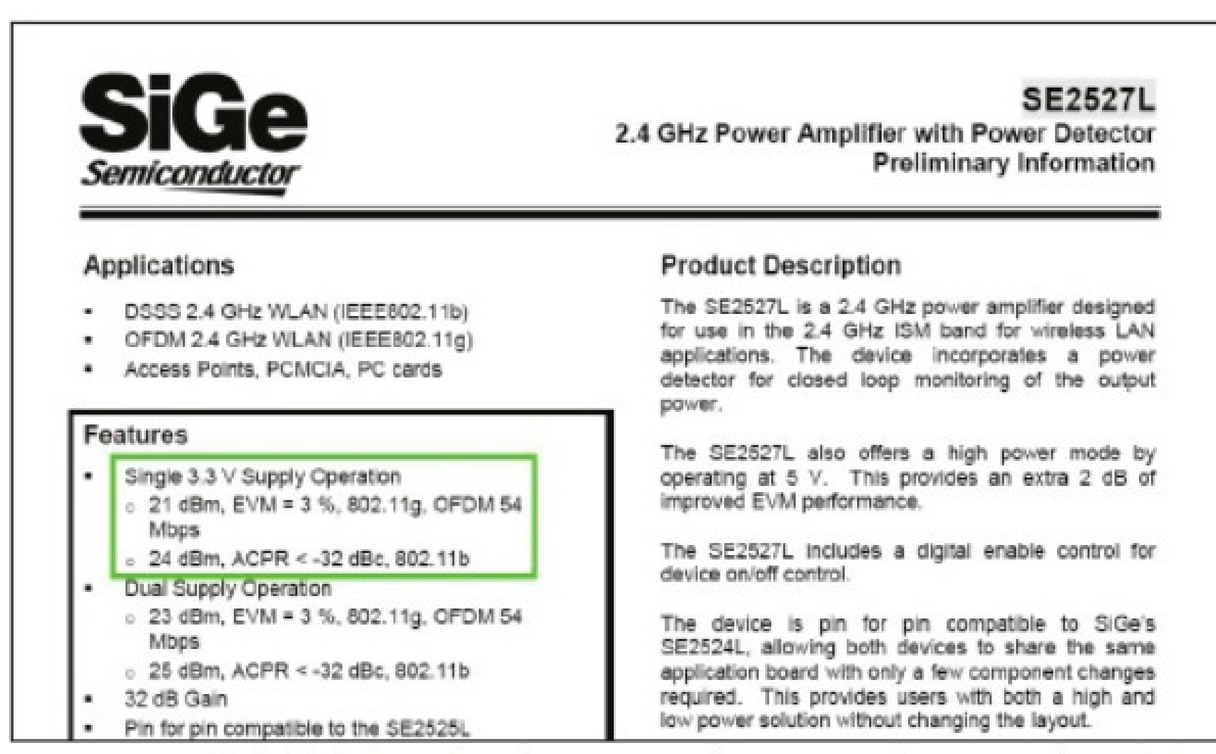
BackTrack是知名的安全检测工具，使用起来也很方便

集成了安全工具，旨在帮助网络安全人员做入侵检测，它不仅可安装在硬盘上，还可在光盘、U盘上直接执行，如今已成为破解无线网的必备工具。尤其从“BackTrack 3”（简称BT3）开始，WEP破解变得尤为容易，蹭网卡也因此渐渐流行起来。因蹭网卡使用的芯片可被BackTrack直接识别，在软件层面上有了保障的蹭网卡厂商，只需制作好说明书，指导用户通过傻瓜式操作方式安装光盘、使用软件即可。就这样，一块廉价芯片加上免费开源软件，便组成了蹭网卡的全部。

3.蹭网卡的骗局

蹭网卡果真如此不济？那不少卖家口中赞不绝口，动辄1000mW发射功率，能搜索到周围几千米内信号的“卡皇”又是怎么一回事？要搞清这些，我们需了解一些无线网卡的工作原理。

首先不难理解的是，一般发射功率越大，无线信号的质量也就越好，而无线网卡（包括蹭网卡）有专门的收发控制器，比如笔者购买的“卡皇”使用“RTL8225”，它的作用是将数字基带信号转换为射频信号，并配合射频收发开关来发送接收信号，最后要配合功率放大芯片来保证发射功率，使信号质量足够好。而蹭网卡所宣称的高发射功率，也必须用这个功率放大芯片来实现，但事实上，这些芯片的研发技术仅掌握在少数国际大厂中，蹭网卡厂商只是“拿来就用”，并没有能力制作或修改芯片以使它们的性能出现大飞跃。



SiGe Semiconductor

SE2527L
2.4 GHz Power Amplifier with Power Detector
Preliminary Information

Applications

- DSSS 2.4 GHz WLAN (IEEE802.11b)
- OFDM 2.4 GHz WLAN (IEEE802.11g)
- Access Points, PCMCIA, PC cards

Features

- Single 3.3 V Supply Operation
  - 21 dBm, EVM = 3 %, 802.11g, OFDM 54 Mbps
  - 24 dBm, ACPR < -32 dBc, 802.11b
- Dual Supply Operation
  - 23 dBm, EVM = 3 %, 802.11g, OFDM 54 Mbps
  - 25 dBm, ACPR < -32 dBc, 802.11b
- 32 dB Gain
- Pin for pin compatible to the SE2525L

Product Description

The SE2527L is a 2.4 GHz power amplifier designed for use in the 2.4 GHz ISM band for wireless LAN applications. The device incorporates a power detector for closed loop monitoring of the output power.

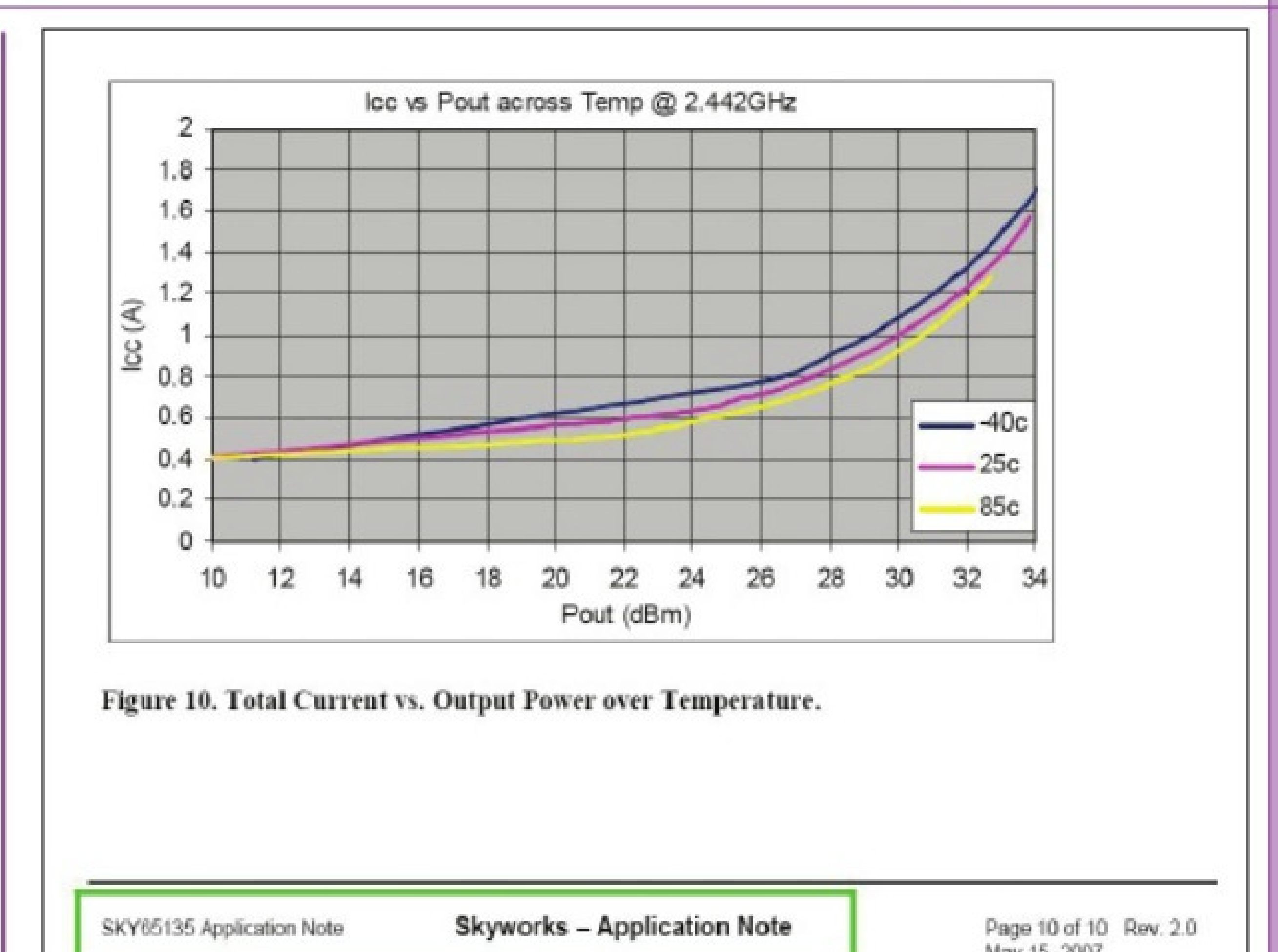
The SE2527L also offers a high power mode by operating at 5 V. This provides an extra 2 dB of improved EVM performance.

The SE2527L includes a digital enable control for device on/off control.

The device is pin for pin compatible to SiGe's SE2524L, allowing both devices to share the same application board with only a few component changes required. This provides users with both a high and low power solution without changing the layout.

SE2527L的发射功率最高只有24dBm（250mW ），而且在设计电路时还会有“回退”，所以达到1000mW根本是无稽之谈

另外，世界各国标准均规定，家用无线设备的最大输出功率不得超过20dBm（100mW），所以这些芯片大厂在设计产品的最初，就要从产品定位上考虑，不仅要能通过审核进入市场，而且也要有一定的性价比，不太可能产出发射功率1000mW或者更高、以低廉价格大量销售，却仅应用在民用级产品上的“怪物”。之前也有网友做过测试，在输出27dBm（500mW）的功率时，芯片工作电流可达800mA，如要做到1000mW的发射功率，靠USB 2.0接口仅500mA的供电能力不仅差得很远，而且是完全不可能实现的。



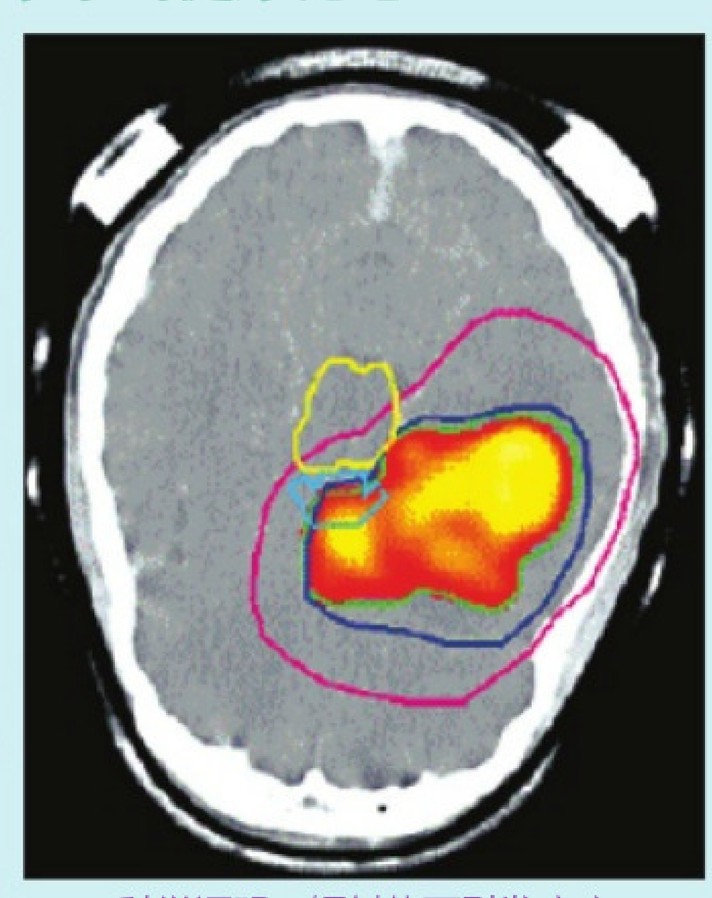
芯片的工作电流随着发射功率的提高而提高，在22dBm（160mW）时，就已超过了USB 2.0接口500mA的供电极限

现在我们明白了，面对几乎清一色的“RTL8187L+RTL8225+SE2527”的成熟“卡皇”方案，研发能力有限的蹭网卡厂商才懒得去搞“火星科技”开发，在宣传产品时打出“烟雾弹”哄骗消费者才是他们的“技术体现”。所以，当面对那些标称超高发射的蹭网卡时，我们要清楚的是，那些只不过是长相奇怪的无线网卡罢了，它们的覆盖范围也不可能达几公里。

不过不少朋友在测试后反映，蹭网卡在某些信号较弱的条件下，数据传输确实要比一些廉价普通无线网卡稳定些，这又是为什么呢？原因很简单，蹭网卡在电路板上多设计了一个低噪声接收放大器（LNA），在数据接收时能带来一定益处，加上普通无线网卡发射功率都在20dBm以下，而蹭网卡对芯片的设定无任何保留，直接开启其允许的最大值，自然使用时效果更好一些。但考虑到蹭网卡的售价，为这一点点性能提升所需要的投入可真是价格不菲啊！

蹭网卡带来的健康隐患

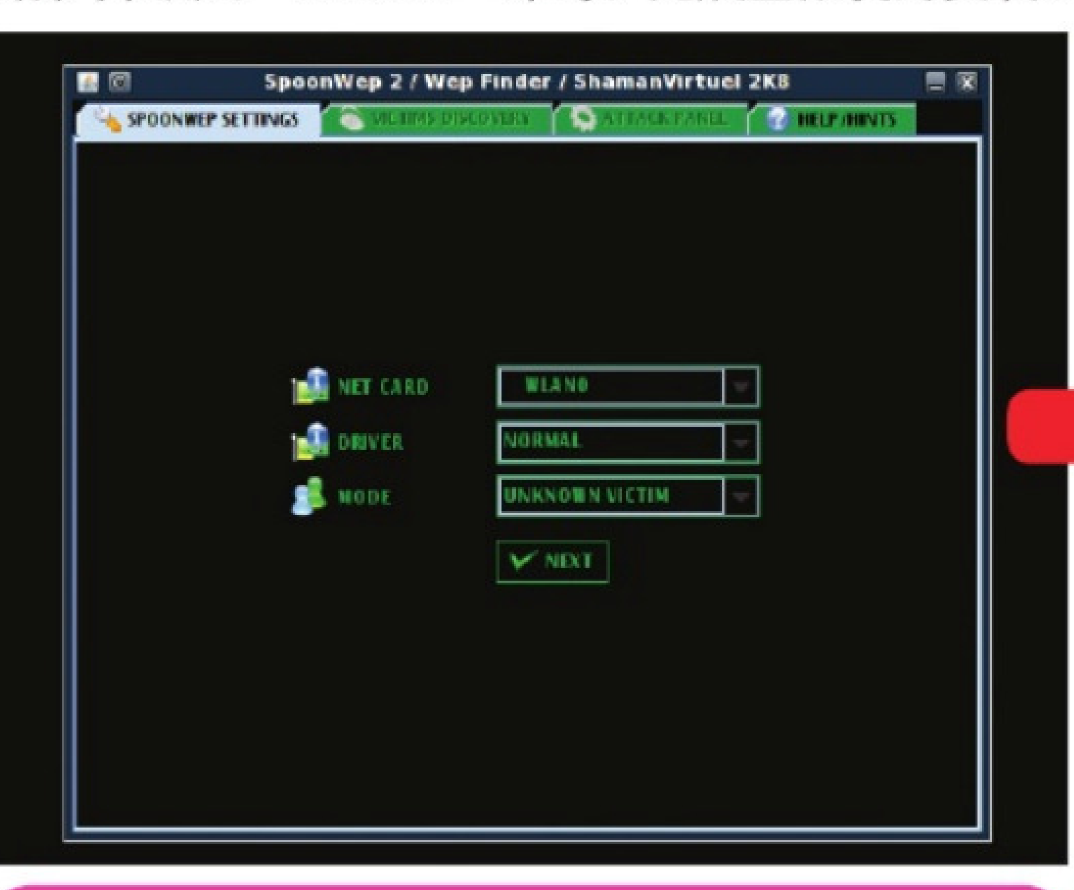
如上所述，虽然目前市面上的蹭网卡并没有高到其宣称的发射功率，但是否限定发射功率就能保证辐射不对人体造成伤害呢？我们在物理课中学过，电磁波能产生热量，而人体体液为电介质溶液，在电场作用下可产生传导电流，形成不同程度的闭合回路，从而产生局部感应热流导致发热。因此从理论上说，只要在电磁波辐射范围内，其一定对人体有部分影响，但是在20dBm下，蹭网卡等设备产生的辐射热效应不明显，不会造成严重的后果。所以在了解其原理的前提下，我们无法忽略电磁环境的存在，就像手机、微波炉等同样造成辐射热效应的电子产品一样，蹭网卡也有可能诱发癌症等极其可怕的后果。



科学证明，辐射热可引发癌症

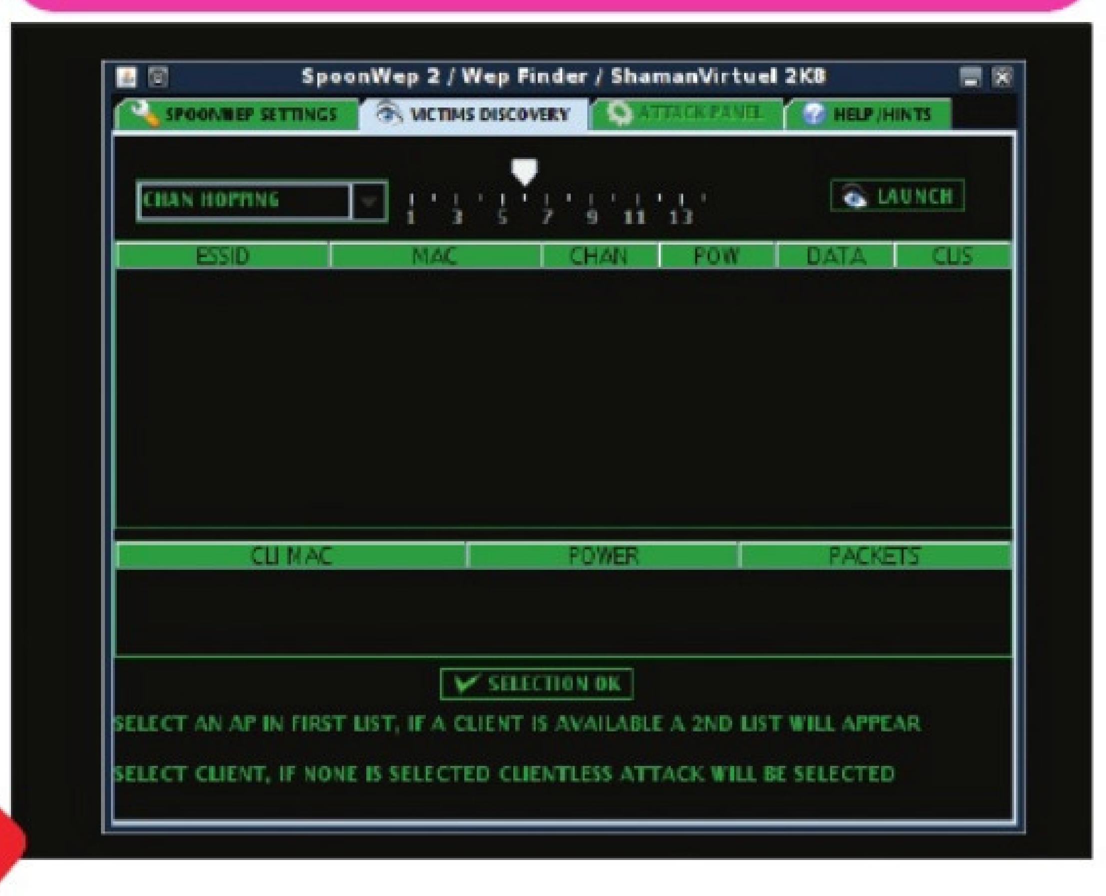
实战“蹭网”——真的那么强?

在了解了蹭网卡的原理后，我们下面来看看在配合BackTrack的情况下，蹭网是如何实现的。这个过程也十分简单，首先我们通过USB数据线连接好蹭网卡，之后从其软件安装光盘中安装“无线路由检测工具”——实际上是解压VMware虚拟机6.0版与“BackTrack 3”的ISO文件到本地磁盘，最后程序自动执行导入注册表、注册DLL文件等操作，这些都是为了保证虚拟机的正确执行。这需要注意的是，如果是Win7操作系统，很有可能在安装VMware后出现报错无法执行，原因是该版本的VMware对Win7还不能提供良好兼容，尤其对64位版的Win7更是如此。对此，我们完全可以单独将其中的“bt35.iso”文件提取出来，在安装新版本VMware或其他虚拟机后使用。使用时，将虚拟机设置从ISO文件启动，并载入“bt35.iso”即可。完成虚拟机的安装、系统的导入后，我们正式开始破解WEP。



系统执行后，双击桌面的“spoonwep”弹出如图界面，“NET CARD”选择插入USB接口的蹭网卡，一般为“WLAN0”，“DRIVER”选择“NORMAL”，MODE选择“UNKNOWN VICTIM”，最后点击“NEXT”进入下一环节

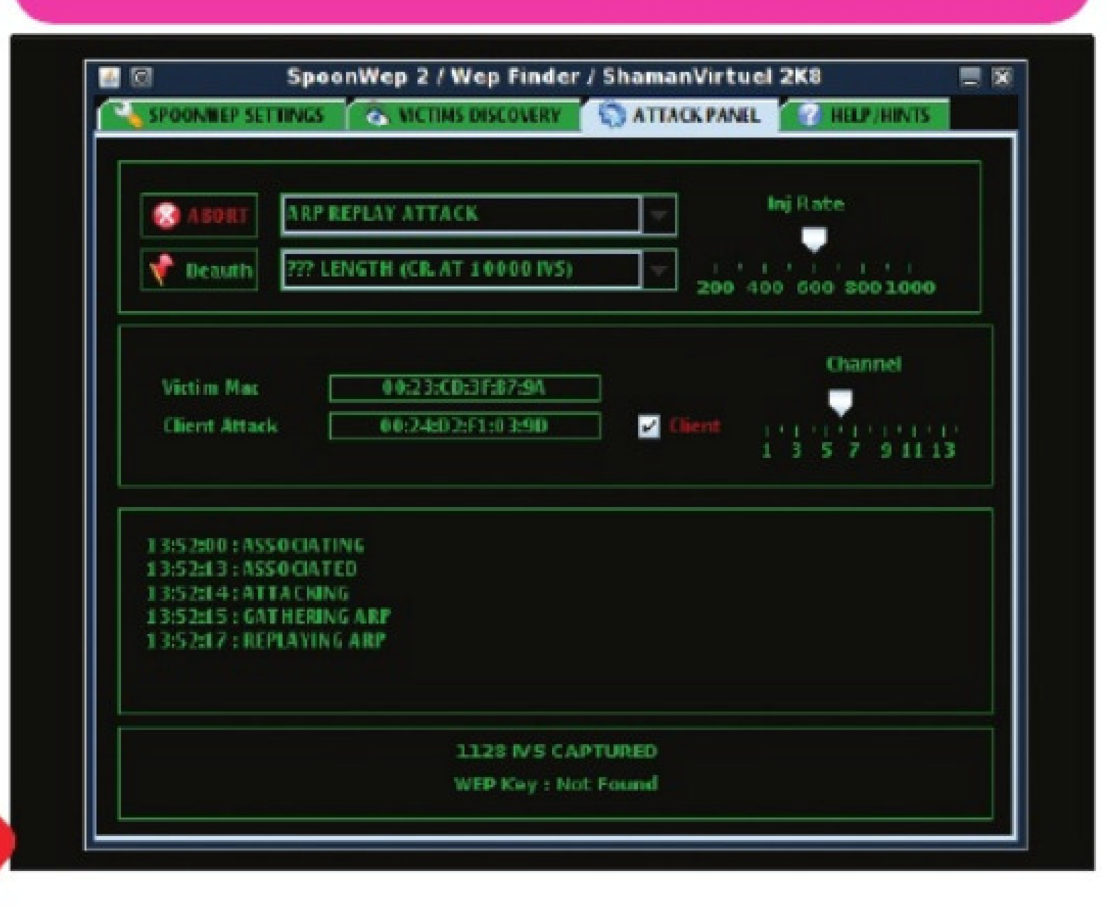
“VICTIM”即搜索周围的无线网信号，不需更改默认设置，选择右上角的“LAUNCH”后开始扫描





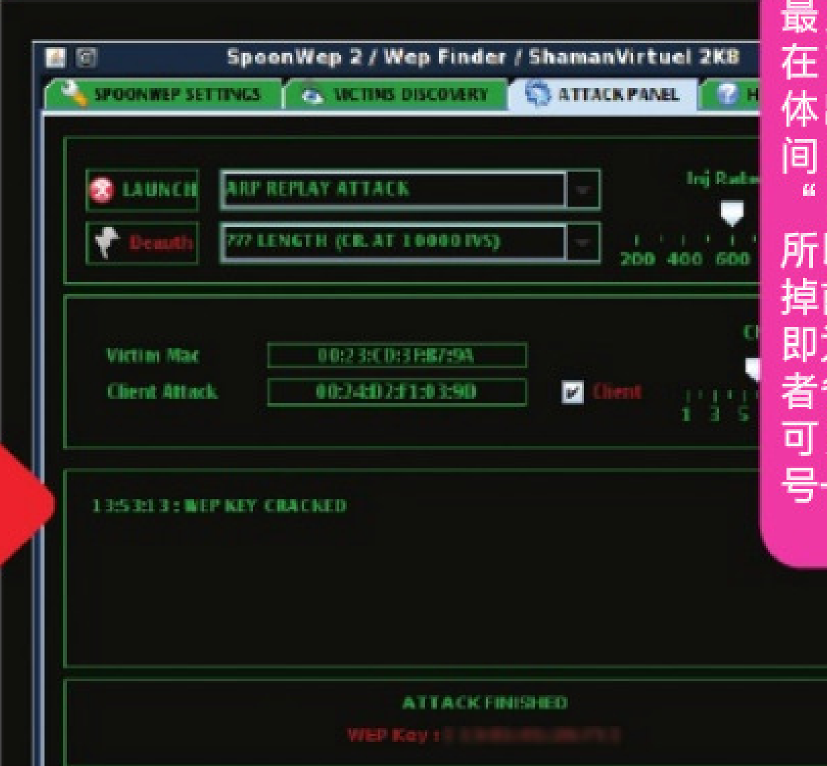
扫描过程中，程序会逐步显示周围存在的可破解无线网，笔者在找到用于测试的路由器后，选择了停止搜索（ABORT），并没有继续搜索其他信号。然后选择该信号，下方会显示出该无线路由正在连接的客户端，选择一个信号强度较好的，之后点击“SELECTION OK”完成选择

程序会跳转到“ATTACK PANEL”中，所有设置保持默认，直接点击左上方的“LAUNCH”开始搜集数据包，整个过程在下方有会详细显示





搜集数据包熟练足够多时，程序开始自动破解密码



最后破解得来的密码会在下方显示，以红色字体出现下“[”与“]”之间，每两位之间有一个“：”，它与密码无关，所以最后得出的密码应去掉前后的方括号和冒号，即为“138101****”（笔者省去后四位以保密）。可见它是该用户的手机号——这是非常不安全的密码!

陌生人蹭网=引狼入室！

有不少朋友非常慷慨，认为蹭网不过是被人用了自己一点带宽，不但对自己没有什么损失，还能在某种程度上助人为乐，所以平时不用任何加密措施。这种利己利人的动机固然是好的，但千万不能忽略的是，一旦别人用蹭网卡联入了你的无线路由器，就等同于将你们处于同一个内网中。熟悉网络安全的朋友一定清楚，在同一内网中，入侵者可以更容易地嗅探信息，比如扫描内网计算机的开放端口以便进一步入侵，还能伪造无线基站进行钓鱼……

蹭网者在内网中非常危险，即使他们没有恶意，可一旦发现你的计算机上有大量共享数据，他们很可能“不小心”访问到它们，造成不必要的麻烦。另一种不好的结果是，蹭网者通过你的网络在互联网上散发了大量恶意言论，由于你们的公网IP地址相同，导致在其他人看来，这些恶意言论等同于由你的地址发送出去，其后果不堪设想。

共享名	文件夹路径	类型	# 客户端连接	描述
AD...	C:\Windows	Windows	0	远程管理
C$	C:\	Windows	0	默认共享
D$	D:\	Windows	0	默认共享
E$	E:\	Windows	0	默认共享
IPC$		Windows	0	远程 IPC
Users	C:\Users	Windows	0	

蹭网之后，内网中的共享数据的安全性受到极大威胁

蹭网？法律会阻止你

由于用户需要购买网络流量或使用期间，取得这种电信资源的使用权，而蹭网侵犯了这种权利。蹭网者获得了利益，被蹭者因此受到了损失，根据民法理论，这种行为既具有不当得利的性质，也符合侵权的特征。

《中华人民共和国电信条例》第五十九条也规定：“任何组织或者个人不得盗接他人电信线路，复制他人电信码号，使用明知是盗接、复制的电信设施或者码号。”否则就是扰乱电信市场秩序的行为，《刑法》相关条文也对上述行为做了规定。所以“蹭网”属于法律规定的“盗接电信码号、扰乱电信市场秩序”的行为，是法律所明文规定禁止的违法行为。

如果在蹭网时以黑客行为盗取他人电脑里重要资料及信息时，这种行为会被认定为破坏计算机安全，根据“黑客行为”定罪，后果严重的，处5年以下有期徒刑或者拘役；后果特别严重的，处5年以上有期徒刑。



人民警察，整装待发

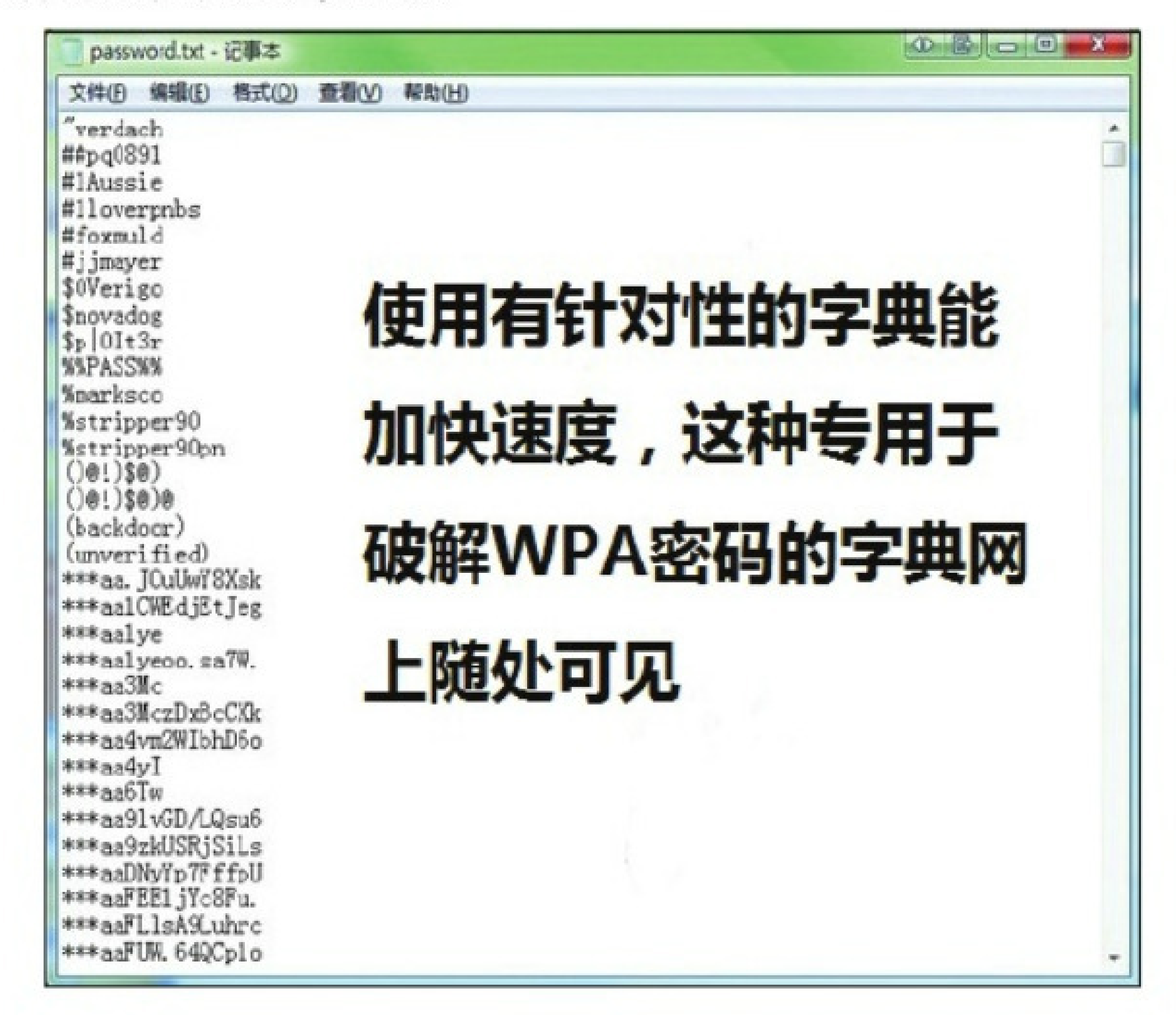
保证无线网安全——误区与设置建议

蹭网卡默认只能攻破WEP，而且操作者又没有太多经验，通过一些简单设置就能阻止他们。但不能忽略的是，一旦蹭网卡的使用者们经过简单学习，一些广泛流传的防范方式便形同虚设了，所以我们首先要了解这些误区，并拿出更有效的应对措施。

1.安全误区一：WPA是绝对安全的

前文已经提到，WPA是为解决WEP的致命缺陷而生，它包括两个版本，WPA和WPA2。由于改进了密钥算法，所以不能像破解WEP一样通过搜集数据后自动计算出密钥。

但这并不能代表WPA/WPA2是绝对安全的，由于仍然使用RC4加密算法，攻击者能通过攻击路由器后搜集数据，再利用字典方法进行破解。既然涉及到字典，就说明凡是被攻破的密码都有一定规律性，比如“生日”“姓名”“电话号”或是它们的组合。所以攻击者在尝试破解WPA/WPA2时，都备有各式各样的密码字典，其中在不少安全论坛上都能找到，一旦用户设置的密码比较普通，极有可能被猜中。比如“helloworld”这样的英文密码是几乎没有任何安全性可言的。



密码的强度决定了WPA/WPA2是否安全，像“4gag62%www@”这样的无意义密码是几乎不可能被攻破的，所以用户在设置密码时，应尽量使用“数字+英文+特殊符号”的方式，而且密码位数最好在10位以上。

2.安全误区二：不广播SSID即隐身

许多人觉得如果关闭SSID的发送，蹭网者就不能得知区域中存在无线网，所以就高枕无忧地使用WEP加密方式，更有甚者竟然关闭加密，以期得到更好的内网传输速度。

不过这种方式的明显漏洞是“不广播并不代表不发送”。举个简单的例子，如果攻击者利用“Deauth攻击”使无线路由与合法客户端的连接断开，当客户端重新尝试连接无线路由器时，就可以截获数据包中包括的SSID标识，使“不广播SSID”变得毫无意义。除此之外，“抓包分析”“暴力破解”等方式也能很轻易地获取SSID，所以认为只要关闭SSID的发送就能防蹭网、防入侵是毫无根据的。（如下页图）

SSID：可认为是使用无线网时需要输入的“用户名”。

3.安全误区三：绑定MAC地址即安全

MAC地址过滤是无线路由内置的功能，它的作用是允许或禁止指定MAC地址的网卡访问无线路由，比如合法使用者的MAC地址为“00-23-79-D9-2D-5E”，将其添加到列表中并选择“只允许下述MAC地址之使用者存取网络 ”，即便其他人获得了WEP/WPA的正确密码也无法访问到无线路由。而且这种方式同样作用于有线端，未经授权的客户端即便通过网线连接到路由器，也不能访问网络或打开路由器管理页面。

这种方式看起来天衣无缝，但却防不住“MAC地址仿冒”的破解方法，破解者依然可以截获数据包，分析出其中的MAC地址，之后更改自身的MAC地址伪造身份，再利用合法身份连接无线路由，骗过MAC地址过滤的排查，达到入侵的目的。



其实关闭SSID广播无济于事，反而会增加使用时的麻烦

4.几乎完美安全的设置

尽管目前没有任何安全措施可谓“100%绝对安全”，但对于我们普通用户，只要合理设置就能十分安全地使用无线网，毕竟真正的高手不会为了“蹭网”而大费周章，普通用户计算机上的数据也没有多少价值。



支持“WPS”功能的无线路由或网卡上会有一个功能键

目前能防住所有蹭网者的方法，就是使用复杂密码的“WPA/WPA2”加密方式，并尽量开启“MAC地址过滤”。另外非常重要的是，用户一定要为无线路由器的管理账号设置复杂的密码，默认“admin”“root”等弱密码是没有任何安全性可言的。



MAC地址过滤功能比较实用，但如果来客人时要使用无线网，就必须关闭此功能，不然客人也会被无情地阻拦在路由器外

用户如想摆脱复杂的设置，在资金允许条件下也可以购买带有“WPS”功能的无线路由器。WPS（Wi-Fi Protected Setup，Wi-Fi保护设置）是由Wi-Fi联盟实施的认证项目，可简化无线网络的安全加密设置，摆脱用户手动设置SSID、加密方式、密码等繁琐项目。它通过机身上的一个功能键，自动设置网络名SSID、配置最高级别的WPA2加密方式和密码，用户几乎不需过多干预，蹭网卡对其就会毫无办法。

5.如果被蹭网

一旦网速莫名其妙变慢，如非中毒，则很有可能是被蹭网了。最简单的确认方法是进入路由器的管理页面，一般在“无线设置”→“主机状态”下，能看到使用当前无线路由的所有用户。我们已知本机MAC地址，而除本机外的其他MAC，如无其他设备，则很有可能是不请自来的蹭网者了。此时最好的办法是将该状态截图，并保存路由器日志，以在必要时追究蹭网者的法律责任。之后迅速按上面的方法更改设置，以免被其他人再次入侵。


无线网络主机状态

本页显示连接到本无线网络的所有主机的基本信息。

当前所连接的主机数： 2 刷 新

ID	MAC地址	当前状态	接收数据包数	发送数据包数
1	00-25-86-86-EB-B2	启用	592251	1702524
2	00-13-E8-30-E7-09	连接(WPA2-PSK)	184076	220540

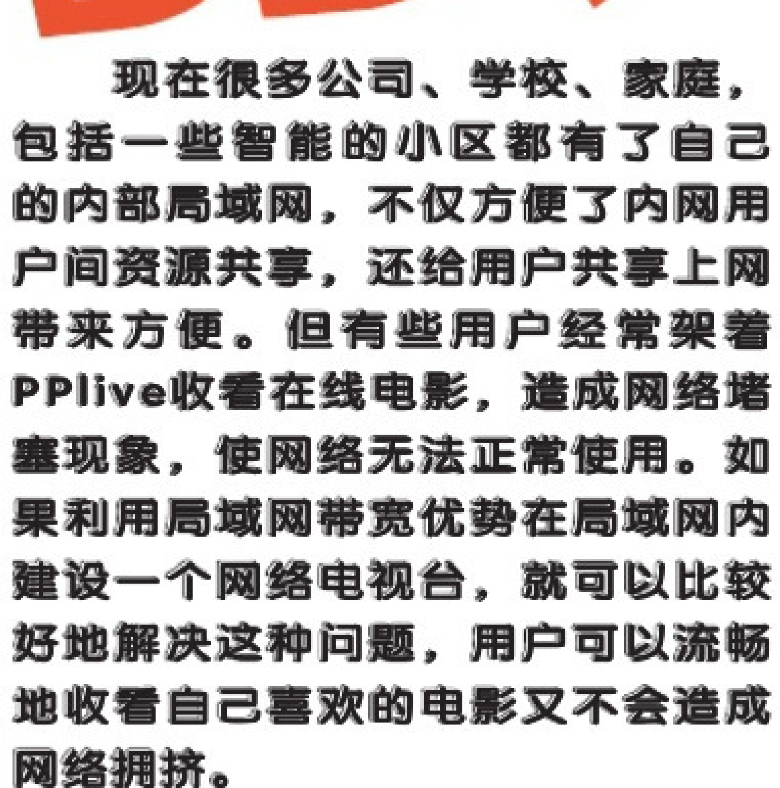
上一页 下一页 帮 助

所有无线路由器都有查看无线状态的功能

另外，在确定是否被蹭网时，许多人都会犯下错误，比如将自己其他正在使用Wi-Fi的设备（如手机、PSP等）也当成了蹭网者。笔者的一位朋友就误将自己的手机当成了蹭网者，慌忙之下开启MAC地址过滤，仅允许其台式机上网，导致自己其他Wi-Fi设备均不能连接网络，造成许多不必要的麻烦。所以在更改设置前，一定要考虑清楚，或者不要马上对路由器设置MAC地址过滤，而是通过更改加密方式、密码，确认不是因自己的其他设备导致误判后，再进一步设置更为严格的过滤功能。

最后，蹭网者不一定都是恶意的，而且往往是周围的邻居。他们很可能由于种种原因不得已选择了这种方式——比如着急上网却欠费停机，或者上网只使用IM软件，不愿花高昂的ADSL费用……其实本着网络时代的共享精神，我们应该互相体谅，尤其作为邻里更是如此。笔者的邻居就很慷慨，只要不使用P2P下载，他都欢迎别人无偿使用。他设置的SSID是“X门X号，密码是手机号，欢迎询问”，不仅帮助了别人，还交到了不少朋友。P

打造属于自己的虚拟网络电视台


现在很多公司、学校、家庭，包括一些智能的小区都有了自己的内部局域网，不仅方便了内网用户间资源共享，还给用户共享上网带来方便。但有些用户经常架着PPlive收看在线电影，造成网络堵塞现象，使网络无法正常使用。如果利用局域网带宽优势在局域网内建设一个网络电视台，就可以比较好地解决这种问题，用户可以流畅地收看自己喜欢的电影又不会造成网络拥挤。



■天津 小武

什么是网络电视台?

本文所说的网络电视台指在局域网内将服务器上多媒体文件广播到客户端，其工作原理和网络直播相同，但网络电视台实现的是多路直播同时进行的工作方式，在直播过程中它将服务器上的多媒体文件通过流媒体服务器工具进行编码，并向客户端进行广播。通过多路直播的方式可以实现多个视频文件同时直播到客户端，客户端可以通过“频道”的方式选择收看自己喜欢的直播视频。

一、利用Windows Media Services创建多个电视频道

搭建一个多频道的网络电视台，要需要多路视频直播功能软件，Windows Server 2003服务器系统自带的Windows Media Services就可以实现这样的功能。Windows Media Services 是一种通过Internet或局域网向客户端传输音频和视频内容的平台。客户端可以是使用播放机（例如 Windows Media Player）播放内容的其他计算机或设备。只要局域网内的直播系统安装Windows Server 2003系统，就可以在局域网内轻松搭建网络电视台了。

Windows Media Services支持对mpg、asf、wmv等多种视频格式进行广播，但是目前版本还不支持对rm、rmvb等视频格式的广播，支持我们选择视频源时应该注意视频格式。

1.Windows Media Services安装

Windows Server 2003系统默认安装中没有安装Windows Media Services，我们先来对该组件进行安装。在开始菜单中单击“管理您的服务器”，打开“管理您的服务器”→“添加或删除角色”→“配置您的服务器向导”，单击“下一步”系统开始扫描当前所有服务器信息，随后会弹出一个“添加您的服务器向导”对话框，选中“流式媒体服务器”**（图1）**，单击“下一步”按钮，按照安装提示即可完成。

2.频道的策划

Windows Media Services安装后，我们就可以架设网络电视台了。在架设网络电视台前，我们先要规划好，该网络电视台都有几个频道，每个频道都有哪些经常性的内容。

如我们可以在网络电视台中规划四个频道，分别为MV频道、影视频道、电视剧频道、新闻频道等。规划后，我们可以收集或制作一些视频文件，Windows Media服务器支持传输的视频格式为mpg、asf、wmv等格式，视频收集后，将这些视频文件按频道保存在相应的文件夹中。

3.频道的创建

Windows Media Services安装后，下面我们就可以架设网络电视台了。依次在“开始”→“所有程序”→“管理工具”，单击“Windows Media Services”，打开流媒体服务器程序。在此通过简单的配置我们就可以创建自己需要的网络电视台了。

第1步，创建发布点。

在“Windows Media Services”界面的左窗格中选中“发布点”选项，然后右键单击该选项，在弹出的右键菜单中选择“添加发布点（向导）”快捷命令（图2）。

进入“添加发布点向导”，在欢迎页中直接单击“下一步”按钮。在打开的“发布点名称”向导页中设置发布点的名称，默认为“PublishingTV”，用户可以自行更改。修改后单击“下一步”按钮。

第2步，选择文件的传输形式。

打开“内容类型”向导页，在此我们需要选择传输的内容类型。程序提供了“编码器”、“播放列表”、“一个文件”、“目录中的文件”四个内容类型。其实“编码器”项表示流媒体服务器直接菜单视频设备上的内容，并对该内容在局域网内进行广播。“播放列表”表示流媒体服务器广播我们添加到当前列表中的视频文件。“一个文件”表示流媒体服务器对只广播指定的视频文件。“目录中的文件”表示流媒体服务器广播指定目录中的所有视频文件。因为我们准备了多个电影连续播放，在此我们可以选择“播放列表”项或“目录中的文件”项即可（图3）。随后单击“下一步”按钮。

第3步，选择广播发布点。

在打开的“发布点类型”向导页中程序提供了广播发布点、点播发布点两个选项。用于视频广播在此点选“广播发布点”选项。直接单击“下一步”按钮。

提示：“广播发布点”表示用户可以共享流媒体服务器广播的视频，用户在客户端无法对广播的视频文件进行控制。“点播发布点”表示每个用户可以对流媒体服务器广播的视频文件自行控制。

第4步，导入电影文件。

广播类型选择后，下面我们需要将电影文件导入到列表中。进入到“文件位置”界面点选“新建播放列表”，并单击“下一步”打开“新建播放列表”界面，在此我们需要添加需要广播的视频文件。单击“添加媒体”按钮，打开“添加媒体元素”窗口，单击该窗口中的“浏览”按钮，在“浏览”窗口中选择视频文件所在的文件夹，此时在该窗口中列出所有的视频文件，按下键盘上的shift键用鼠标选中多个需要添加的视频文件后，单击“选择文件”按钮即可将视频文件添加到“新建播放列表”界面中（图4）。添加后，单击“下一步”按钮。在打开的“打开播放文件列表”对话框中设置好该播放列表保存的路径，该播放列表将保存为一个wsx文件。



第5步，设置播放方式。

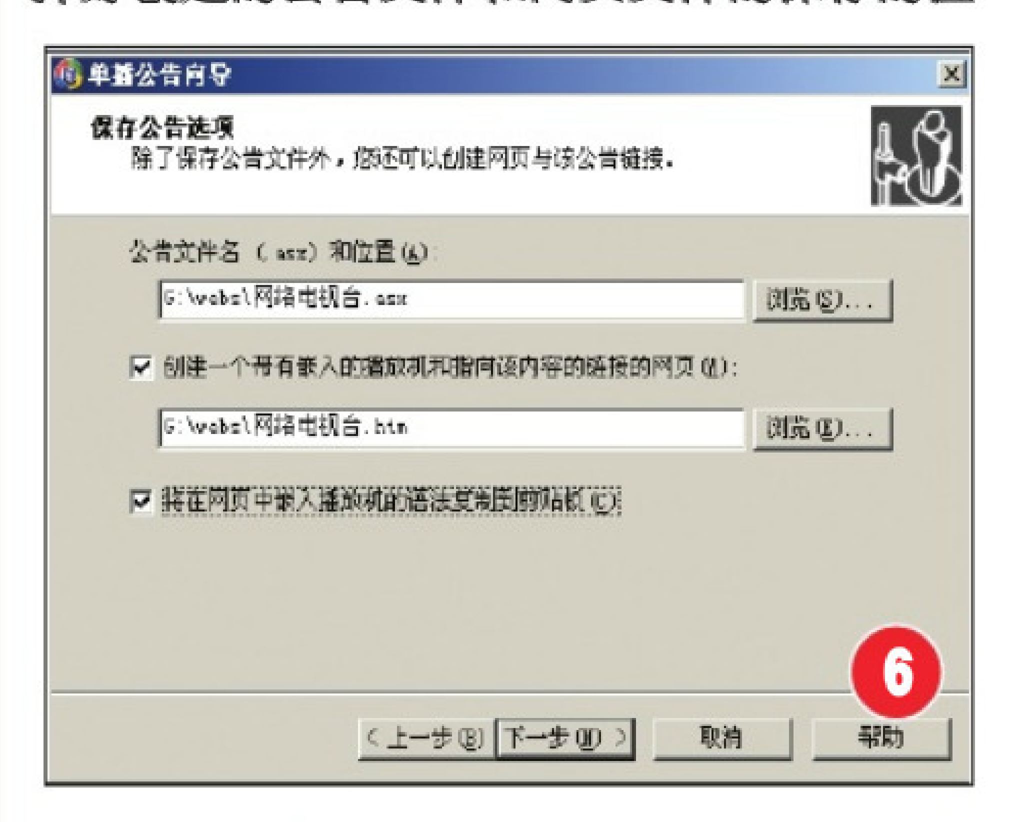
进入到“播放内容”界面，在此程序提供了对播放列表中视频文件的播放方式，如循环播放、无序播放。在此我们可以根据需要选择，选择后两次单击“下一步”按钮。进入到“正在完成添加发布点向导”界面（图5），在此程序给出了一个“mms://服务器域名/发布点名称”的网址，记下这个网址，随后勾选下面的“完成向导后”复选框，并点选下面的“创建公告文件（.asx）或网页（htm）”选项，这样我们可以创建一个嵌入播放器的网页文件，方便以后客户端用户的操作。选择后单击“完成”按钮。



4.创建单播文件

发布点创建后，进入到“单播公告向导”窗口，在此我们可以创建一个单播文件。在向导界面单击“下一步”按钮，给出一个“指向内容的URL”窗口，在此程序默认给出了刚刚创建的发布点的内网地址 。单击“下一步”按钮。

进入到“保存公告选项”界面，在此选择好创建的公告文件和网页文件的保存的位置（图6），并勾选“创建一个带有嵌入的播放机和指向该内容链接的网页”复选框。这样程序会自动为用户创建一个带有嵌入播放器的网页文件。如果勾选下面的“将网页中播放器语法复制到剪切板上”复选框，这样我们可以复制到剪切板上的播放器代码手工添加其他网页。随后两次单击“下一步”完成创建过程，随后我们可以看到指定文件夹中生成一个以发布点名称为名的asx文件和htm网页文件。



5.测试单播

单播文件创建，弹出一个“测试单播”界面。在此我们可以对当前的电视台节目进行测试了。单击“测试公告”项中的“测试”按钮，程序会使用系统自动的多媒体播放器播放当前的节目。单击“测试带播放器的网页”项中的按钮，这样程序会启动嵌入播放器的网页进行播放节目。测试成功后退出即可。

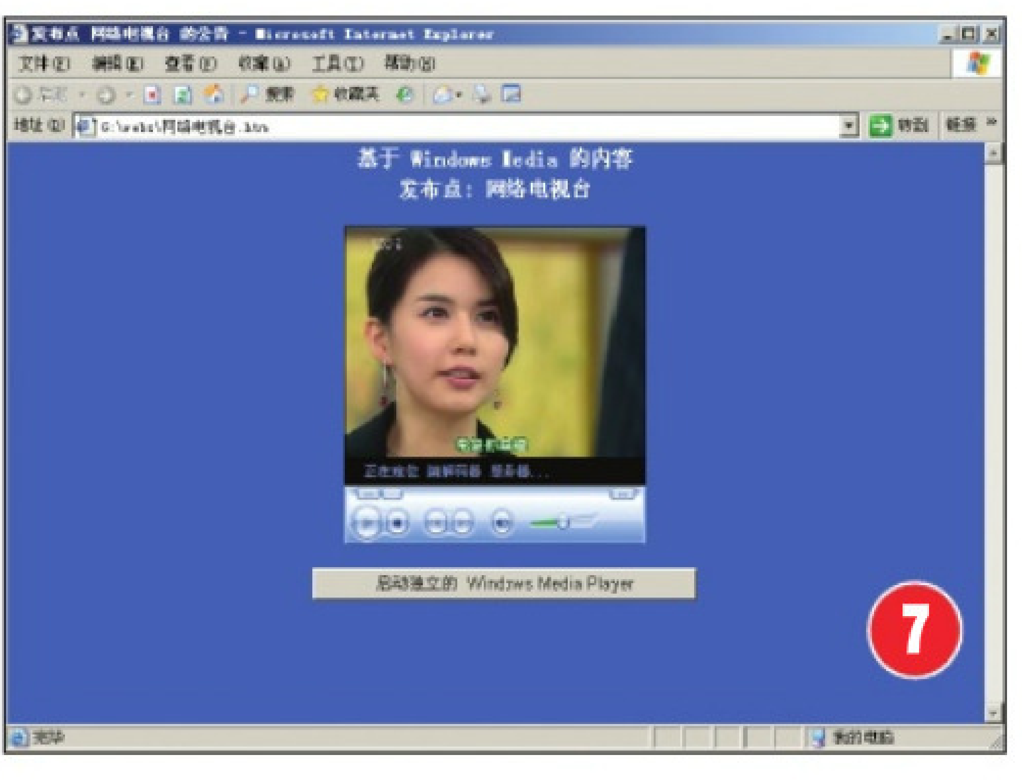
通过上面的操作第一个网络电视台创建成功，安装此方法，我们继续创建其他的电视台。创建后各个电视台将显示在流媒体播放器主界面的“发布点”列表中。以后我们只需在某个发布点名称上单击右键选择“广播”，该发布点即可发布指定的视频文件。

6. 客户端收看网络电视节目

通过上面的设置后，同一局域网的其他用户就可以在自己的电脑上轻松收看服务器端发布的网络电视节目了。为了方便用户的观看网络电视界面，可通过两种方式来打开播放的电视节目。

（1）直接软件IP法

在服务器端，流媒体服务器添加发布点后给出一个mms://服务器域名（或服务器IP地址）/发布点名称的网址，这样在客户端，我们直接在IE地址栏或Windows Media Player打开“打开URL”对话框键入电视节目播放地址，如键入“mms://dgxy001/网络电视台1”，或“mms://192.168.1.11/网络电视台1”，即可在Windows Media Player中直接收看该视频节目了。



（2）使用单播文件收看

直接输入IP地址收看非常方便，不过如果你要是忘了服务器的IP地址，那就无法收看网络电视台中的精彩的节目了。其实我们还可以使用刚刚创建的单播文件来打开网络电视台的进行收看。

首先将刚刚创建asx文件和htm网页文件复制到客户端电脑上。单击该网页文件，打开一个带有播放器的网页，此时该播放器会自动连接到服务器端检测流媒体服务器的发布点，随后在该界面中即可对该发布点的视频文件进行播放（图7）。单击界面中的“启动独立的Windows Media Player”按钮，程序会将视频文件切换到Windows Media Player播放器中进行播放。

如果单击创建的asx文件，程序会直接启动Windows Media Player对网络电视台中的界面进行播放。

提示： 通过Windows Media Services我们也可以架设一个网络电台，这时选择的多媒体文件应该是音频文件，操作方式和网络电视台的操作方式一样，在此不再赘述。

二、架设实时直播频道

通过上面的设置，局域网内的网络电视台已经创建成功了，我们可以非常方便地通过局域网收看电视台播放的精彩节目了。我们还可以在网络电视台中架设一个现场直播的频道，但这时候使用windows Server 2003的流媒体服务器就有些局限性了。由于直播的现场不太固定，普通用户又没有电视台那种实时直播的编辑设备，为了实现网络直播，我们可以选择一台笔记本或一个台式机做视频直播服务器，这样只要在特定环境内与所在地的局域网连通后就可以实现现场直播了。

1.视频直播前的设置

实现视频现场直播，我们需要一台DV（模拟的话摄像头也可以代替DV设备）。首先将DV放置到三脚架上固定好，再用1394连接线连接到DV的1394接口上（USB线也可以），随后将IEEE1394线或USB线的另一端与电脑的相应接口连接，随后打开DV电源，系统开始查找新硬件。此时将DV的模式盘调置“磁带录制模式”，这时打开镜头盖我们就可以在LCD监视器中进行影像预览。





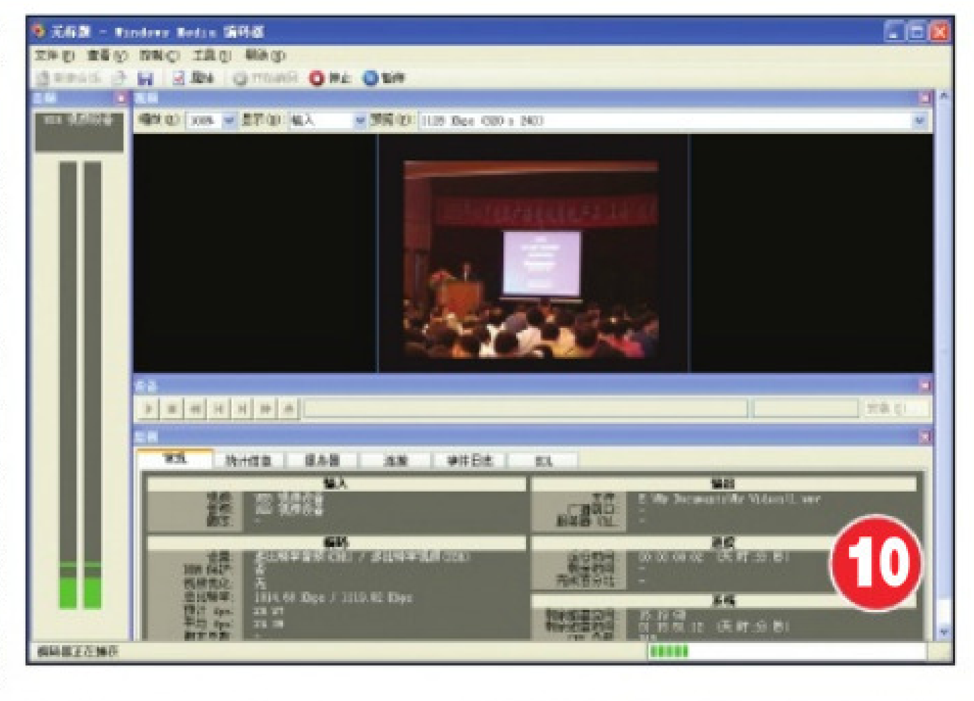
此外，我们还需要在电脑上安装一个“Windows Media编码器”软件，安装后双击“Windows Media编码器”图标，弹出一个“新建会话”向导（图8），在此选择“捕获音频或视频”项，单击“确定”按钮，弹出一个“设备选项”，在此勾选“视频”和“音频”复选框，并在视频和音频设备下拉菜单中分别选择“USB”视频设备（图9）。

选择后，单击“下一步”按钮，在下面的界面中输入录制视频保存的位置。单击“下一步”按钮进入到内容发布界面，在此程序提供了多种文件发布方式，如果你想录制后将视频上传的服务器供其他人观看，在此我们就选择“Windows media 服务器（流式处理）”，如果你想将录制的视频保存的电脑中，在此我们可以选择“文件存档”，在此选择“Windows media 服务器（流式处理）”并单击“下一步”按钮，进入到编辑选项，在此我们可以对视频的比特率、帧速率、缓冲区大小等进行设置，随后单击“下一步”按钮，进入到“显示信息”界面，在此我们输入标题、作者等信息即可。随后单击完成进入到“Windows Media 编码器”主界面。

2.实时直播

通过上面的设置后，视频直播操作设置完成。需要直播时，在“Windows Media编码器”主界面中单击“开始编

码”按钮（图10），程序便开始DV上视频进行解码并将视频保存到指定的文件夹中。这是连接局域网的其他用户只要在IE地址栏中键入该电脑的“mms://用户名+端口号”或“mms://IP+端口号”，如：mms://192.168.0.10:8080,即可启动系统默认的播放器收看现场直播的视频。



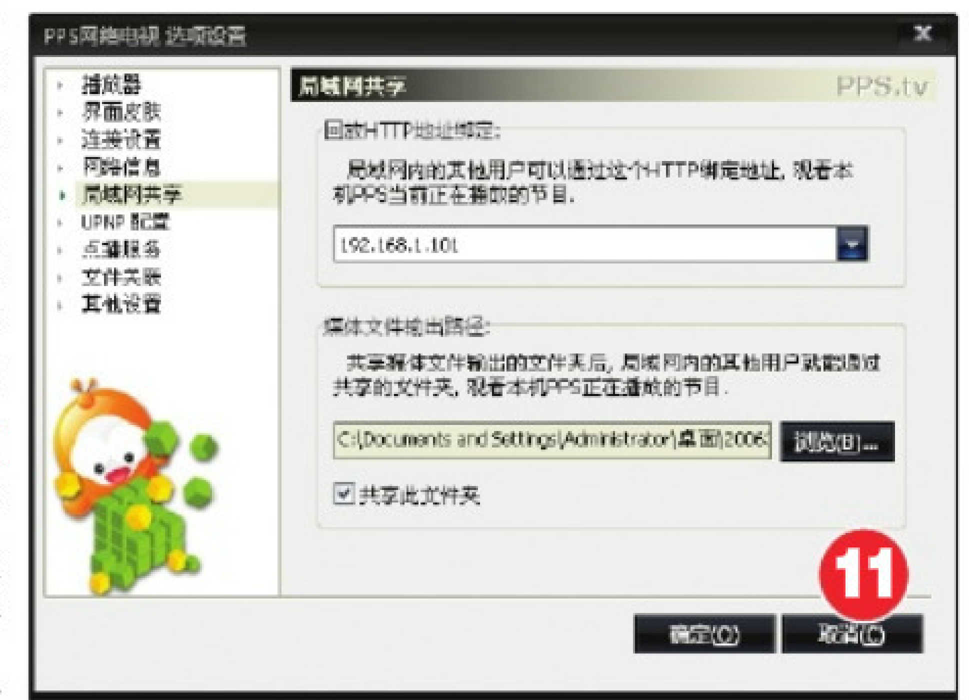
三、共享电视节目

在学校内，很多同学经常收看电视节目，如果每个电脑上都安装PPStream、PPlive，毫无疑问会造成网络堵塞现象。有的同学为了能顺利收看自己喜欢的电视节目便购买了电视卡，这样可以在上网的同时不耽误收看电视节目。其实在局域网内，我们可以对网络电视节目或电视卡接收的电视节目进行共享，这样局域网内一台电脑收看电视节目，其他电脑就能同时共享。

1.共享网络电视节目

在局域网内可以对PPStream等网络播放工具进行共享，这样只要有一台电脑使用PPStream收看网络电视，其他电脑无需安装PPStream程序，都能同时收看节目，大大节省了网络资源。

在局域网内对PPStream进行共享，我们需要对其进行相应设置。启动安装好的PPStream程序，单击工具栏中的“工具”→“选项”，打开“选项设置”对话框，切换到“局域网共享”标签项下，在该项中在“回放Http地址绑定”项中选择本机的IP地址（图11）。这样局域网的其他用户就可以通过这个HTTP绑定地址观看本机PPStream当前播放的节目了。



随后在下面的“媒体文件输出路径”中选择好共享电视节目的文件夹，并勾选下面的“共享此文件夹”复选框。随后单击确定，这样就能共享电视节目了。

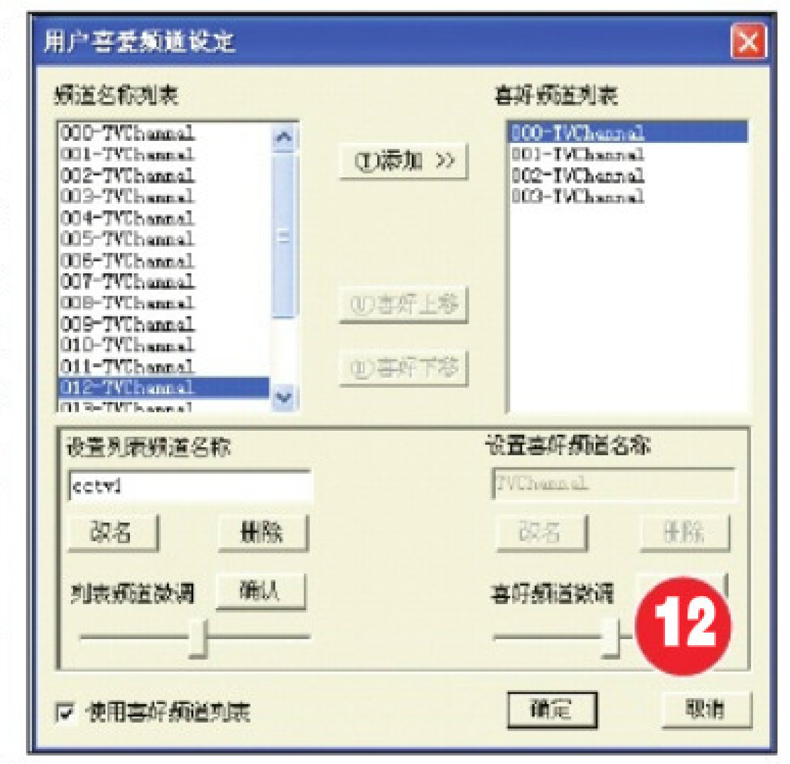
现在，我们可以使用PPS播放网络电视节目了，播放时，在屏幕上单击右键，选择“默认播放器播放”此时系统会自动启动Windows Media Player播放器对其播放PPS中的电视节目。随后我们可以在Windows Media Player单击“文件”→“属性”来查看该文件的路径。如http://192.168.1.101:18988/ps/1656323.asf。记下该网址后我们就可以在网络的其他电脑上直接输入该网址即可收看了。

2.共享电视卡视频

在局域网内共享电视卡接收的电视节目，我们先需要够买一块电视卡设备，价格一般在100～150元左右，然后将电视卡安装到局域网内的某一台电脑上。安装时，首先切断计算机的电源，打开电脑机箱，找一个空闲的PCI插槽，将PCI电视卡插入，并用螺丝钉固定，并按照安装说明书将电视卡与室内有线电视连接。随后启动计算机根据提示安装好电视卡的驱动程序。

驱动程序安装后，我们还要安装好电视卡自带的电视卡视频采集软件，在此笔者使用的是“天敏电视精灵”视频采集程序。先在安装电视卡的电脑上收看电视节目，启动“天敏电视精灵”，程序界面和影碟机的面板非常相似。单击“系统设置”按钮，弹出一个视频设置对话框，在“视频设置”标签项下将“视频制式”选为PAL格式，将“视频源”选择为“TV”，“确定”后退出即可。

设置后，单击程序模板中的“搜台”按钮，程序会弹出提示对话框询问是否要进行搜台。确定后程序将开始搜索电视频道，搜索后在“用户喜爱的频道设定”对话框的“频道名称列表”中列出所有搜索到的频道（图12）。搜索后将自己经常收看的电视节目添加到“用户喜爱的频道”列表中即可，我们可以看到频道前面的数值就是频道号，以后使用遥控器或数字面板上的频道按钮来选择频道。



确定电视卡正常工作后，要想使局域网内所有的电脑都能共享电视节目，我们还需要进行视频共享设置。在此我们可以使用“Windows Media编码器9.0”，它通过将接收到的电视卡上的信号进行编码并广播，然后客户端通过Windows Media Player连接到Windows Media编码器架设的服务器上来在线即时观看，从而达到了视频直播的目的。

要创建直播系统，首先按照上面的方法对编码器进行安装，安装后在弹出的“新建会话”对话框选中“广播实况事件”选项，单击“确定”按钮。弹出“新建会话向导”对话框，在“视频”项中选择电视卡程序，在“音频”设备列表中选择系统默认的声音驱动程序即可。

单击“下一步”按钮，打开“广播方法”界面，在此我们选择在局域网内直播视频的方法，在此点选“自编码器拉传递（服务器或播放机初始化连接）”单选框，并单击下一步，在“广播连接”界面中，系统为用户提供了直播系统所占用的服务器端口，系统默认为8080，我们可以根据需要更改。接下来我们按照上面的设置方式进行设置即可，不再赘述。

通过上面的设置，下面我们就可以使用“Windows Media编码器”直播电视卡上接收的视频了。首先启动电视卡软件，并选择好准备广播的频道。在“Windows Media编码器”中，点选“开始编码”按钮，程序开始对采集到的视频文件进行广播。局域网内的其他用户在自己的电脑上启动Windows Media Player播放器，单击菜单“文件”中的“打开URL”命令，在“打开URL”文本框中输入mms://192.168.1.100:8080（服务器地址和端口），按“确定”后，即可使用Windows Media Player收看服务器端播放的电视节目。P

乱花已渐迷人眼 网络半载囧事多

■北京 潸然

白驹过隙，转瞬2010年就已过了半载。在以秒为计的互联网中，时间更是过得飞快，大论坛中，一日前的帖子沉到数页之后；微博网站里，几小时内就有数万条微博发布……信息流动着也消散着，最初的激跃平静后，只有互联网还记得那些曾经令人或感慨或喷饭或借题发挥的种种事各类人。

其实比较往年，2010年上半年的互联网，并不是很热闹。十年网络的高速发展，已经使中国网民渐渐练出金睛火眼，不再那么容易“被忽悠”“被炒作”，甚至还培育出一批动不动就指出有“阴谋”存在的怀疑主义者。但无聊者众，过不了平平静静的日子，总要发掘出“闹点”供人围观，而天下从来不缺少此类素材。于是，从罗玉凤到闫凤娇，串起了互联网数月的喧哗，也将世间之人的种种嘴脸，尽数反映在无数网页上。

罗玉凤：从征婚启事开始的红人之路

2004年，芙蓉姐姐以狂热的自恋态度在网络中展示自己的照片和文字，成为一时的热点话题，在公众的迷惑与争论之中，芙蓉姐姐成为了名人，并在6年后的今天仍然保持着知名度。当年指责她病态，指责热衷宣传她的传媒是庸俗化、恶俗化的人们，则在北大百年大讲堂为她颁发“2009年中国互联网经济领袖论坛”个人网站奖项。

芙蓉姐姐走出的成名之路，可以模仿吗？当然可以，但谁还能像芙蓉那样有着病态近乎妄想症般的自恋，以及与自我宣传并不吻合甚至差异极大的现实？谁能有芙蓉姐姐那般在网友口水中和舆论风头浪尖上坚持自恋到底的勇气？

所以6年来，我们只有芙蓉姐姐，未曾“有幸”看到芙蓉姐姐第二。

当芙蓉姐姐的娱乐价值渐渐褪色，她本人越来越像千百万成熟创业者中的一员时候，那些取笑她的看客需要新的娱乐人物新的围观对象。

罗玉凤恰在此时出现，立刻填补了网民的“寂寞”，娱乐了半年的互联网。

谁是罗玉凤？她25岁，重庆人，有当地中师文凭和汉语言文学专业大专文凭，做过教师。2009年，她在上海一家超市做收银员。这个外表普通的女子和同龄人一样渴求爱情与婚姻，她于是用在闹市街头散发征婚广告的方式，为自己寻找如意伴侣。她的征婚条件包括对方必须为北京大学或清华大学经济学专业硕士毕业生，必须具备国际视野，身高在1米76～1米83左右，东部沿海户籍等。

如果仅仅是街头征婚，罗玉凤可能只会在地方报纸上占据一块豆腐干大的地方，不会引起多大影响。但江苏卫视《人间》节目（http://www.tudou.com/programs/view/YRvsgwkt7KA/），将罗玉凤的征婚与一段三角恋情结合在一起，呈现在公众面前——节目中的罗玉凤毅然抛弃外表不错喜欢她的男友，因为觉得此人配不上自己，带回老家没有面子。身高1米46的罗玉凤认为自己“九岁博览群书，二十岁达到顶峰。我现在都是看社会人文类的书，例如《知音》《故事会》”“往前推三百年，往后推三百年，总共六百年没有人超过我。”“之所以要求对方的长相、身高等，因为智商是不可能超过我了，只能用长相和身高去弥



凤姐真人照片



网友恶搞的阿凡凤·姐

补，这样才配得上我”。罗玉凤的这番惊人言论，结合她普通的外貌，给收看节目的观众留下深刻的印象。于是，在今年年初，这期《人间》节目的视频被网友发到了网络上。

其实，罗玉凤在节目中还是有一些比较正常的观点，比如男方身家要清白，聪慧过人。她找伴侣一不求帅，二不求富，但求同甘苦，共患难。但这些观点淹没在她的自夸中，不为人注意。世人只看到一个极度妄想狂的人，不考虑自身现实情况，高调征婚。世人也只好奇，这样的罗玉凤，这样的征婚条件，会不会有人应征？

因为其“宇宙无敌超级第一自信”，罗玉凤被网友戏称为“凤姐”，其人其事其语录借互联网迅速传遍大江南北。她成了天涯、猫扑等论坛的热点人物，在豆瓣有了粉丝小组，百度有了专属贴吧，网友PS、恶搞她的段子层出不穷。网友甚至会计算北大清华经济学硕士符合罗玉凤征婚条件的男士究竟有多少……

罗玉凤事件演变到这里，我们似乎从她身上看到昔日芙蓉姐姐的影子，但且慢，当年力捧芙蓉姐姐的人群中，确有不少正面评价，并非全是围观取乐的看客。而这次，那些叫罗玉凤“凤姐”起劲的人，基本上全无敬意。

谁会对一个说“爱因斯坦不如我，没有爱因斯坦发明电灯，还有其他人能发明电灯，他的才能可以复制，但是我的才能没人能复制。”的人有敬意？谁会对一个亲口承认在《人间》节目中出现的两位男友是演员，整个征婚事件都来自策划，与策划者因争执而闹翻的人有敬意？

这样的“凤姐”，以超乎寻常病态的自恋吸引大众，然后越发得意地表现着她的自恋乃至自得，在媒体和商家的追捧之下，“凤姐”俨然大红。她参加选秀，做客电视节目，争演电影主角……显然，商家是在利用“凤姐”，而“凤姐”也在这些活动中收获真金白银。

凤姐新浪微博：http://t.sina.com.cn/fengjieluoyufeng

凤姐中文网：http://fengjiecn.com

犀利哥：“被出名”后的啼笑人生

与毫无资本却极尽张扬的自恋者“凤姐”相比，犀利哥恐怕很难明白在自己身上究竟发生了什么事情——从默默无闻的流浪汉到大红大紫的网络时尚达人，这一切天翻地覆戏剧性的转变的主角是他，却又似乎与他毫不相干。

犀利哥的故事在4月上的“网罗天下”中已经详细讲述。不过，故事只讲述了在网友的语言加工和论坛的推波助澜下，将一名宁波街头的流浪汉变成网络红人犀利哥的经过——再次证明网络的神奇和无所不能，也再次证明看客在网络上也属于众多的一群。不过，令人欣慰的是，看客在从犀利哥的装扮举止中获得愉悦的时候，仍还保存了人性中善良的一面，帮犀利哥寻找家人的，帮犀利哥寻求政府救济……故事以犀利哥与家人团聚结束，温馨完美似好莱坞电影。



犀利哥的走秀表演

但是生活还会继续，美好结局无法定格。犀利哥如果就这样消失在平淡的生活之中，网友不答应，商家不答应，还有犀利哥的亲友们恐怕也不会答应。“被出名”的犀利哥似乎还没有用他的“出名”做什么事情。于是，每天都有大量的电话打到犀利哥家，这些电话中虽然不乏热心的网友，更多的是工厂企业、文化传播公司、演艺公司与策划人的。有公司甚至不经犀利哥家人同意，就私自拍了犀利哥与他家人的很多录像传到网上，并在网上发布不实消息，让犀利哥与其家人受到了很大伤害。

犀利哥的家庭并不富裕，他还有两个孩子需要抚养，他不能永远等着救济，他必须工作，解决经济困难，重树生活信心。

于是，五月份，犀利哥终于再次出现在公众面前，只是这一次他不再“被动”。他在广东碧桂园农庄走秀，担任旅游景点的时装队经理；在长沙某商场担任一厂家的签售嘉宾，销售印有“犀利哥”字样的T恤；还参加了湖南卫视节目的录制。

尽管犀利哥的叔叔坦承，碧桂园农庄看中的是犀利哥的名气，但犀利哥不怕网友误会他借名气“炒作赚钱”，因为对于犀利哥来说，以自己的能力赚钱，重新找到自己生活的价值，这是非常重要的，希望得到网友的理解。

的确，有网友祝福犀利哥，希望他能走下网络神坛，做一名普通人，通过工作自食其力，重拾自信。但在广州为犀利哥处女秀表演吸引的观众，看到的只是一个拘谨的羞怯的普通人，照片上的犀利形象荡然无存。在长沙的签售现场，闻名而来的“粉丝”们只见横幅不见人，犀利哥为躲避众人的热情逃进了厕所。在湖南卫视节目录制现场，过度紧张的犀利哥从头到尾都没有讲一句话，全程由其叔叔代言。



现在的犀利哥

人们失望了，有人开始谴责犀利哥的赚钱手段。但这些发生的事情，是犀利哥的过错吗？他被网友描述的“豪迈的步伐、忧郁的眼神、不羁的姿态，有一种对残酷现实不屈服的品质。”是不是一种理想化的误读？商家用他来炒作吸引眼球，残酷地将这种理想化的误读撕碎给看客，让其发挥最后的剩余价值。

著姐：我不是伪娘

正如春哥不是哥，著姐也不是姐。著姐只是网友对他的称呼，他的真名叫刘著，四川南充人，四川音乐学院作曲系09级的学生。在2010年的网络中，刘著来得有点晚，他是因为参加湖南卫视“快乐男声”南充分赛区比赛而为世人所

知，并且让“伪娘”一词登上无数媒体千金难求的版面。

伪娘原本是动漫界的专用名词，指相貌形态天然的呈女性化美，生理性别却为男性的正常人类。和我们一衣带水的日本时下“伪娘”正当道，聘用“伪娘”服务员的咖啡店、茶馆及相关指南不断问世。那些“女仆”服务员全部为身穿女装的男性。他们头戴假发、身着褶边裙、带着靓丽的妆容接待顾客。在东京的街头，身穿裙子的男性屡见不鲜。《女装男子变身指南》、男性专用胸罩等等“伪娘”用品销售火爆。“着裙男子”、“高跟鞋男子”等都作为时尚潮流被时尚杂志收录。

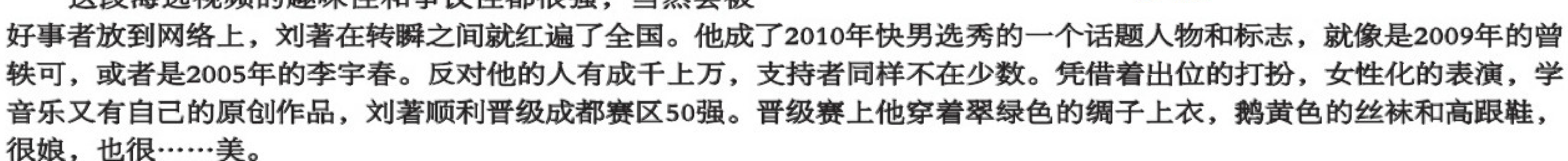
刘著不承认自己是“伪娘”，尽管他参加海选比赛时着烟熏妆，穿蓝色丝袜和高跟鞋，不仅长得像女孩，打扮像女孩，甚至连声音都娇柔得像个女孩；尽管评委三次打断他的歌，要求验明正身，但刘著仍然认为，自己只是喜欢女性化的装扮而已。





不管是艺术照的刘著，还是参加比赛穿宽版长衫搭配彩袜的刘著，都女性味道十足

这段海选视频的趣味性和争议性都很强，当然会被



好事者放到网络上，刘著在转瞬之间就红遍了全国。他成了2010年快男选秀的一个话题人物和标志，就像是2009年的曾轶可，或者是2005年的李宇春。反对他的人有成千上万，支持者同样不在少数。凭借着出位的打扮，女性化的表演，学音乐又有自己的原创作品，刘著顺利晋级成都赛区50强。晋级赛上他穿着翠绿色的绸子上衣，鹅黄色的丝袜和高跟鞋，很娘，也很……美。

刘著说自己生活中就是这样穿的，不会因为参加比赛就要故意穿成男孩的样子，他觉得那样假。他不是“男扮女装”，就是喜欢做女孩儿，不愿意做男孩儿，但他也不想去做变性手术。他现在完全女性化的生活方式，得到了父母的理解，同学和朋友也能接受。

刘著的率直似乎没有错，但这样的雌雄莫辨站在选修舞台上，站在公众面前，似乎又有错。尤其是当人们发现“快乐男声”比赛现场的“伪娘”竟然众多时，惊异之余，不能不想到，这会不会是制作方提高选秀节目收视率的又一招数？







“快乐男生”海选现场的“伪娘”们，分别是夏姐（左上）、辽大二姐（右上）、赖川（左下）和童童（右下）

虽然舞台上有穿裙子的小沈阳，以反串出名唱做俱佳国家一级演员的李玉刚，但那是在舞台表演，并非现实生活中的常态。而生就一副男儿身，非要扮成女性的“伪娘”则挑战一般人的认知，专家可以称这是社会多元化之后的正常现象，“伪娘”仅仅是一种“性别认识倒错”，不算心理疾病，但社会风气就此异化，却也是大有可能。说白了，“伪娘”可以作为私人兴趣爱好，却实不该拿来登堂入室，变成看客眼中的玩物和奇闻。

对“伪娘”的反感之声，终使刘著止步于“快乐男声”全国300强。而其他“伪娘”选手也无一入选。不过，著姐已经一战成名，有了自己的粉丝团和关注率，并开始进军演艺圈。

刘著海选视频:http://v.vdays.cn/play/NKV4SINE.shtml

刘著的博客：http://blog.sina.com.cn/liuzhu199119

如何变成伪娘http://v.youku.com/v_show/id_XMTc3Mzg2NDUy.html

兽兽：美女也要炒作吗

昵称为“兽兽”的翟凌是北京新丝路模特公司的模特，身高177cm，年轻漂亮，外形出众，因其在各大车展中的表现而被网友誉为“第一车模”。

这样的美女，想必前程远大，钱途也会很光明，无需靠低劣的手段炒作自己，倒是很有可能成为受害者。

果然，2010年1月初，一个自称兽兽男友的人，发布了多张与兽兽的亲密照和两人的性爱视频，一时间在网上疯狂流传。一些看过视频的网友表示，视频的火辣程度完全不亚于陈冠希的“艳照门”。视频最终流落在少数人手里，网上也只在外国网站上才有。流传较多的视频为三段，总共8分多钟，场面极为露骨。

按理说，出了这种事情，兽兽应该奋起反击维护自己的权益，甚至和那位男友对簿公堂。但兽兽仅在其个人博客里发布一则个人声明：“对于网络上某些人针对本人的恶意诽谤、人身攻击，本人不发表任何评价，但本人将保留追究发帖人法律责任的权利。”声明里并没有否认或承认视频的真实性。不过，到了2、3月，随着视频的疯狂传播，兽兽的经营团队终于报案，并有传播视频者被拘捕。

一段类“艳照门”的视频对网友有多大吸引力？看看2010年初有多少电脑病毒借“兽兽”两字在网上流传就知道

了。某杀毒软件“云安全”系统的监测数据显示，很多用户通过QQ、MSN传播的“兽兽视频、兽兽视频全集.EXE”含有病毒，或者本身就是病毒，还有的黑客会主动散播含毒的“兽兽视频下载网址”，用户中毒后会被窃取网游账号、QQ密码等资料。黑客们利用“兽兽门”传毒的途径主要有三种，分别是利用搜索引擎SEO技术，使带毒网站在百度、google 中的排名很高，当用户出于好奇搜索“兽兽”时，即被引导到带毒网站；在“兽兽视频”中捆绑入病毒；在一些论坛或贴吧中，含有大量具有吸引力的恶意网址链接。

无聊的网络看客，这一次终于为自己的猎奇心态付出了代价。

至于兽兽，她并未因公众对不雅视频的怀疑或者窥视而自此销声匿迹，反而身价更增，不仅上顶级时尚杂志的专访，上电视节目，做某网站特约嘉宾主持人，为某法国品牌的红酒当形象大使，还在2010北京车展上成为名副其实的人气王……难怪，有人怀疑整个不雅视频事件都是兽兽的自我炒作。

事情的真相恐怕只有兽兽自己最清楚。不过，美女一露的确可以达到快速吸引眼球的目的。兽兽之后，上海女模徐莹以其大尺度的“旅游四级”火辣照又一次在网络上挑起话题，这一次，下载照片的网友可要当心，别碰到的不是美女而是病毒。



兽兽的美丽，不愧为“第一车模”

马诺与闫凤娇：非诚勿扰

《非诚勿扰》是江苏卫视的一档相亲节目。马诺和闫凤娇则是上这节目的两位征婚嘉宾，女性。

马诺以说话率直，毒辣而引人注目，被称为“拜金女”。她的经典段子包括：一位爱好骑自行车且无业的男嘉宾问马诺：“你喜欢和我一起骑自行车逛街吗？”马诺毫不犹豫地回答：“我还是坐在宝马里边哭吧！”对一位年长的男士，马诺直接发话：“如果知道你来，我就让我妈代替我来了！”

言辞犀利的马诺是杂志平面模特，其在电视节目中张扬的表现立刻随网络传播，就此红了。于是，拍广告的身价翻了好几番，给时尚杂志拍摄时尚大片，做客谈话节目，与电视台签约……果然如她自己所说，通过《非诚勿扰》，走入了娱乐圈。

闫凤娇给人的印象是清纯可爱的，《非诚勿扰》节目中非常吸引男性的美丽女子。正因为如此，当人们在网上看到闫凤娇的不雅照时，不能不因现实与电视的差距而莫名惊诧了一回。

闫凤娇承认照片主角虽是自己，拍照却是因为“受到暴力威胁”而且已经报案。但看客们并不相信她的辩解，“真相帝”对不雅照进行技术研究，“阴谋帝”不听其言静观其行，这一次网友似乎理智了许多：“开始种种猜测，但事实真相却不得而知。只是希望娱乐圈应该消消毒了，从陈冠希到兽兽再到闫凤娇，炒作也好，无意泄露也好。关键的是娱乐圈这个大环境变了质，这样的事情还要有多少？”





马诺（左）的毒舌与闫凤娇（右）的清纯，曾经为《非诚勿扰》带来超高收视率，也使她们一夜走红

但理性并不能取代娱乐和猎奇，“闫凤娇艳照”关键词一度占据百度搜索周风云榜的首位。忘记了电脑病毒的存在，仍然无所畏惧地点击“闫凤娇不雅照”等关键词的连接的人也大把大把，完全不怕连接到的是木马程序或者病毒网站。

是江苏卫视《非诚勿扰》节目的炒作，还是有幕后网络推手在暗中操作？这些，随着闫凤娇的退出，《非诚勿扰》的停播似乎变得不重要了。但《非诚勿扰》这以相亲为名的电视真人秀，利用时尚男女的出位举动、雷人语录，引发争议而提高收视率的现象，却并不能保证不会再现。

《非诚勿扰》节目汇总：http://www.tudou.com/programs/view/G4IB1B_IKJA/

“天下熙熙皆为利来，天下攘攘皆为利往。”两千年前司马迁的总结，至今社会仍能适用。而且当今世风，唯利是图者众，利用互联网博取眼球效应以图利者更众，皆因互联网有其快捷方便低成本的特点。网络上的喧嚣声中，始作俑者渴求的金钱或就落入怀中。大众则从中收获茶余饭后的谈资，娱乐一番，至于这谈资是否低俗不堪是否颠倒审美是否不健康，许多人是不想的。P



芙蓉姐姐（最左者）与凤姐（右边绿衣者）同台，商家的这个创意可谓新奇了，果然吸引了大批眼球

云端硝烟
——云输入法深入对比测试

■贵州 冰河洗剑

关键字：云输入

编者按：2010年5月，腾讯发布了QQ云输入法，成为继搜狗之后的第二款影响重大的云输入法。与腾讯一贯发布的产品类似，借助庞大的QQ用户群优势，QQ云输入法迅速吸引了大量的用户。与此同时，百度的“在线拼音输入法”也开始进行内测。“云输入”领域在沉寂多时后，再次重焕异彩。

从用户的角度来看，云输入法确实很实用，不用安装，“只要你能上网，就能输入”。随时随地可用的云输入，带给用户的是便捷。那么，目前已抢占先机的搜狗与QQ云输入法，到底哪款更能领先一筹，在未来的竞争中建立其不可撼动的优势地位呢?

一、云输入的先行与后来者

在进行云输入法评测之前，我们先来简单了解一下什么是云输入法。

不用安装，只要你能上网，就能输入——这只是云输入法的一个特点而已。网上有许多Web输入法，同样无需安装，可直接在网页中即可使用。当然云输入法除了免安装外，还可跨平台在Linux、Mac OS等系统平台上使用。但是云输入法的最重要特性，体现在一个“云”字上，也即是采用了“云计算”。

云输入法主要是针对于拼音输入法的。传统的拼音输入法受限于内存和CPU能力，使用规模较小的词库和语言模型，因此在词组和短语、整句等的输入中准确率有限。而云输入法则是依托于云计算技术的输入法，它集成了搜索引擎和自然语言的处理模型，具有云计算的特点。同传统输入法相比，云输入法更加精准，将中文输入的语义正确率提高到90%，更是将用户短句的覆盖率和首选率提高到了96%以上。

云输入法中的先行者是“搜狗云输入法”（pinyin.sogou.com/cloud/）（图1），出现在2009年12月。

但是之后一直未有公司跟进推出其他的云输入法，直到2010年5月，第二款云输入法“QQ云输入法”（py.qq.com/web/）才出现（图2）。由于拥有庞大的QQ软件系统用户群，因此QQ云输入法也在短短时间内后来居上，与搜狗云输入法一争高下。





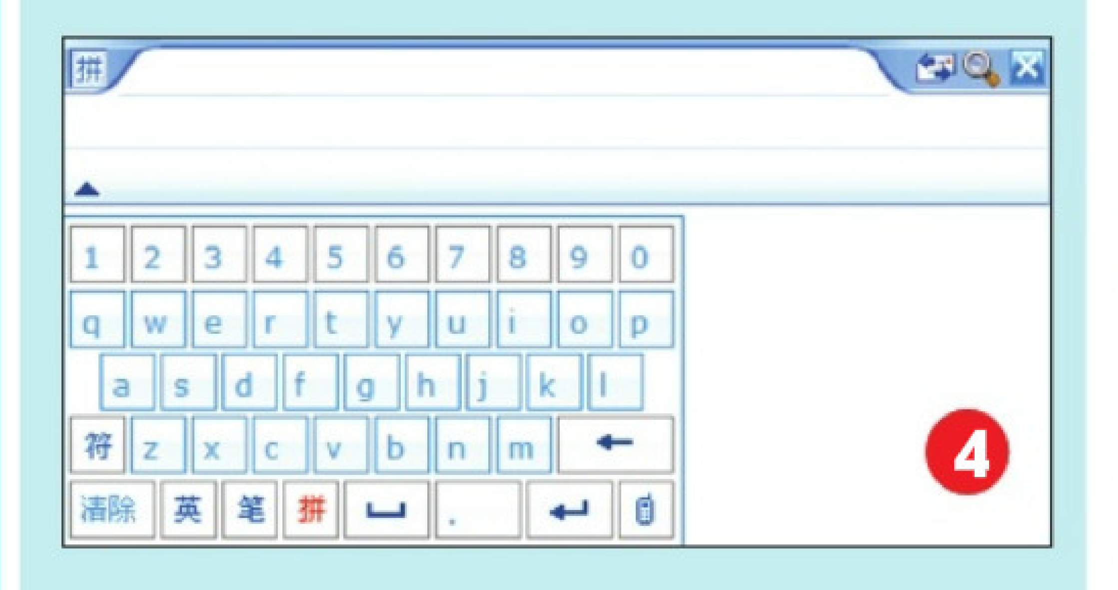
打着“云”旗号的WEB输入法

不同于搜狗和QQ云输入法推出所引起的轰动，“双捷云输入法（cloud.jie2.com）”的动静小了很多，推出了很长时间却不为许多人所了解。

搜狗和QQ云输入法只提供了拼音输入，这也是云技术所提供的大词库最能体现优势的地方，而双捷云输入法除了拼音外，居然提供了笔画和五笔输入（图3），这很令人疑惑。



双捷云输入法的安装同样是直接添加到收藏夹中，可在不同网页中随时调用。从双捷输入的兼容性测试结果来看，不逊于QQ和搜狗云输入法。其界面上有一个软键盘，可直接用鼠标点击进行输入。点击界面上的按钮，可在英文、拼音和笔画几种输入法中进行切换（图4）。还可使用符号按钮，方便地调出特殊符号表插入，看起来功能似乎不弱。



然而在进行智能匹配测试时，却发现这款所谓的云输入法只不过是打着“云”幌子的一款在线输入法而已。甚至连自己输入法本身的名称也不能正常匹配，将“双捷云输入法”识别为“双界云输入法”（图5），不得不说是一个巨大的悲剧。



二、云输入法的“安装”

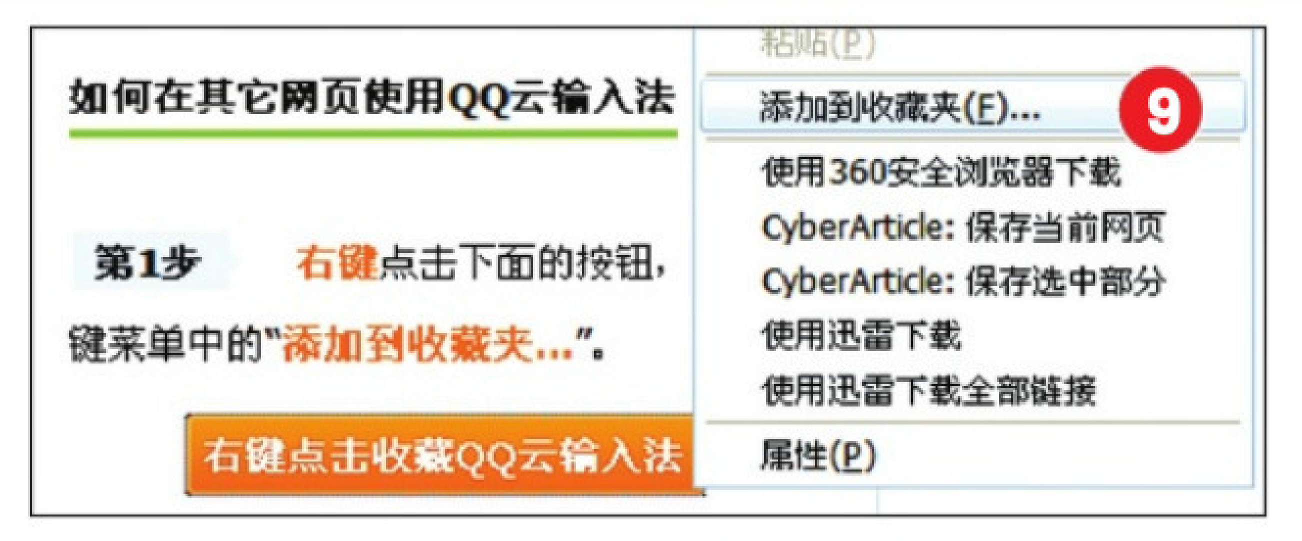
虽说云输入是免安装的，直接打开两款云输入法的官方网站网页，就可进行输入（图6、7），体验一下云输入法的感受。不过不可能在每次输入时都去打开云输入法的官方网页，因此云输入法也是需要“安装”的。其实，所谓的安装云输入法，只不过是将云输入法的链接收藏起来，方便下次使用。



在搜狗云输入法官方页面中，右键点击搜狗云输入法按钮，选择右键菜单中的“添加到收藏夹”命令（图8），即可将搜狗云输入法“安装”到收藏夹中。



和搜狗云输入法一样，可用鼠标右键点击官方网站网页中的“右键点击收藏Web输入法”链接，将QQ云输入法添加到浏览器收藏夹（图9）。



在添加收藏搜狗和QQ云输入法时，有一些浏览器可能会弹出不安全的警告，直接点击允许通过就可以了。将云输入法的页面收藏到浏览器中，那么以后需要使用云输入法时，在收藏夹中点击“启用搜狗云输入法”或“启动QQ云输入法”，就可以随时开启相应的云输入法了（图10），在网页右下角处显示云输入法界面。



搜狗云输入法与QQ云输入法的收藏都一样，使用起来也非常简单，在这一点上两者都做得很好。

三、云端界面很重要

云输入法的界面与传统输入法软件界面是否有不同之处呢？

通过收藏夹启用两款云输入法软件后，可以发现与普通的输入法软件没有两样。在两款云输入法界面上都有基本的中英文切换、全/半角切换、中/英文标点切换及关闭按钮（图11）。但是细看的话，可以发现QQ云输入法有一个特别的繁简输入转换按钮，而搜狗云输入法则无法进行繁简转换。

另外，在QQ云输入法上还提供了一个设置按钮，可以进行更多的功能与界面设置，包括是否启用模糊音、候选词排列方式、候选词数目、字体大小与文本修饰（图12）。而搜狗云输入法未提供任何的设置功能。相比之下，QQ云输入法更加体贴与个性化。

在输入候选框上，两款云输入法软件也都差不多，但是QQ云输入法可支持设置候选词数目，并可修改候选词字体大小（图13），因此相比较搜狗云输入法（图14）更为灵活一些。

由于云输入法不像桌面端软件一样可以换肤，因此默认的界面是否简洁大方、功能方便全面都很重要。总的来说，两款云输入法软件的界面都还不错，不过QQ云输入法比搜狗云输入法更具个性化的特点，适合不同用户的自定义设置。





四、小众浏览器能否搭上云快车？——兼容性测试

云输入法由于是依托于网页的，因此与浏览器的兼容性决定了它是否能正常使用。目前用户常用的各种浏览器种类非常多，甚至包括一些不常见的小众浏览器，不同的浏览器本身对网页的兼容性都有很大的差异，是否都能够正常使用云输入法呢？

目前常用的浏览器包括：IE 6～8，Firefox 1.5～3.7，Opera 9～10，Safari 3～4，Chrome 1～5等，同时我们还专门针对两款云输入法公司所推出的浏览器进行了测试。测试方法为，在浏览器中打开两款云输入法的官方主页，在其体验框中直接进行云输入。两款云输入法的兼容性测试结果如下表所示。

浏览器 / 云输入法	IE 6–8	Firefox 1.5–3.7	Opera 9–10	Safari 3–4	Chrome 1–5	QQ浏览器	搜狗浏览器
搜狗云输入法	√	√	×	√	√	√	√
QQ云输入法	√	√	√	√	√	√	√

两款输入法都是基于Javascript技术的，可以看到两款输入法对常见的各种浏览器支持都比较好，能够正常实现各种输入。但是搜狗云输入法在Opera浏览器中存在键位冲突，虽然能够正常输入，但是Ctrl+V、Ctrl+C等组合键不能正常使用，无法进行快捷键复制粘贴操作。

相对而言，虽然搜狗云输入法在浏览器兼容性上表现略差，不过官网上提供的Firefox插件让其增色不少，特别是解决了云输入法在页面同步输入上的问题，不用频繁重新启用输入法。因此，总体来说，搜狗云输入法与QQ云输入法在整体兼容性上的表现基本持平。

另外，对云输入法在各常见网站论坛的兼容性情况进行了测试，测试结果如右表所示。测试中发现，在猫扑网上，无论是搜狗还是QQ云输入法，都不能正常使用。前者出现输入法界面，但是无法输入中文，而后者则会在页面上出现短暂的假死现象，连输入法界面都没有。比较令人奇怪的是，在常见的网站“百度帖吧”中，搜狗云输入法竟然不能正常回复帖子，令人对搜狗云输入法的兼容性存在很大的疑问。

相对而言，QQ云输入法比搜狗云输入法的兼容性更好一些，支持的浏览器和网站相当完善全面。

网站	网址	搜狗云输入法	QQ云输入法
百度	http://www.baidu.com	√	√
百度帖吧	http://tieba.baidu.com	×	√
Google	http://www.google.cn/	√	√
搜搜	http://www.soso.com	√	√
雅虎	http://cn.yahoo.com	√	√
天气预报	http://weather.sina.com.cn	√	√
土豆网	http://www.tudou.com	√	√
豆瓣	http://www.douban.com	√	√
优酷	http://www.youku.com	√	√
淘宝	http://www.taobao.com/	√	√
易趣	http://www.eachnet.com	√	√
当当网	http://home.dangdang.com	√	√
卓越网	http://www.amazon.cn	√	√
人人网	http://www.renren.com	√	√
开心网	http://www.kaixin.com	√	√
新浪邮箱、博客	http://blog.sina.com.cn	√	√
网易邮箱、博客	http:// blog.163.com	√	√
天涯论坛	http://www.tianya.cn	√	√
猫扑大杂烩	http://dzh.mop.com	×	×
A5论坛	http://bbs.admin5.com	√	√

搜狗云输入法的Firefox插件

搜狗云输入法的Firefox插件可以大大提高搜狗云输入法在Firefox浏览器中的易用性。

用Firefox浏览器打开插件页面（http://pinyin.sogou.com/cloud/ff.html），点击“立即安装”按钮即可（图15）。稍后Firefox将会弹出提示，点击“允许”后继续执行安装。重启Firefox后，将会发现在浏览器右下角多出一个搜狗云输入法的启动按钮。此外，安装插件后，也可以通过热键Ctrl+Alt+Y来启动或关闭搜狗云输入法。

云输入法无法在多标签中自动同步，当在一个页面中开启输入法后，再打开新页面或刷新当前页面时还要重新启动云输入法。搜狗云输入法Firefox插件很好地解决了这个问题，无论是新建标签还是刷新当前页，都能自动保持上一次云输入法状态。

另外，搜狗云输入法Firefox插件提供了地址栏、搜索栏和查找栏的支持，可以像普通输入法那样，随时随地调用搜狗云输入法。在默认情况下并未开启“地址栏”的云输入法支持，可点击Firefox“工具”→“附加组件”→“扩展”标签下的“SougouCloudInput选项”，启动相关选项即可（图16）。



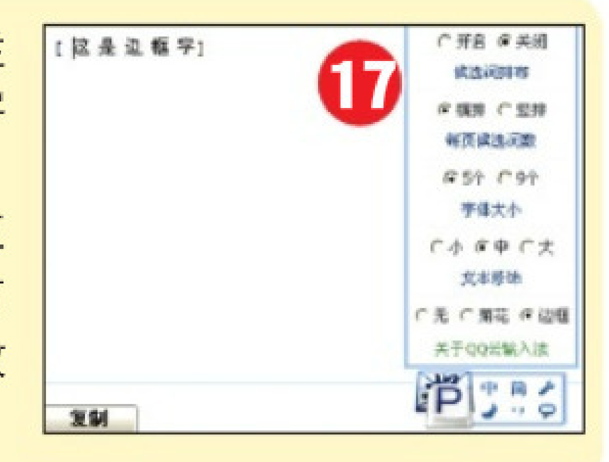
五、云输入的缺憾——功能测试

与桌面输入法软件相比，云输入法不用安装非常便捷，但因此不能做到像桌面软件一样功能强大。云输入法是否具备常见的桌面输入法软件的功能呢？测试结果如下表所示。

功能＼输入法	搜狗云输入法	QQ云输入法
全拼输入	√	√
全/半角切换	√	√
中英文标点	√	√
首字母简拼输入	√	√
繁简转化	×	√
文本修饰	×	√（菊花、边框）
临时英文	×	×
输入拼音修改	×	×
网页同步	×	×
非网页区域输入	×	×

常见的各种输入功能对比中，QQ云输入法略胜一筹。QQ云输入法可支持繁简输入转化，可轻松输入繁体字，而搜狗云输入法却无法输入繁体。此外，QQ云输入法还提供了特别的文本修饰功能，可打出菊花字、带边框字。

提示： 在QQ云输入法的选项栏中，可以选择启用文本修饰。其中边框字可以为输入的字加上方框修饰（图17）。而菊花字输入似乎在很多网页上都不能正常显示。这两种修饰支持的网页有限，有许多网页上都只能显示出空格方框的效果，不够完善，其实挺鸡肋的。



不过QQ与搜狗云输入法在功能都有很大的缺陷，其中最影响易用性的就是不支持网页同步。每次新开一个网页，或者刷新当前网页，就需要重新调用一次云输入法，非常烦人。而且QQ和搜狗云输入法都只能针对网页中的可输入区域起作用，而无法在地址栏、搜索栏中使用。——虽然搜狗云输入法Firefox插件支持网页同步和地址栏、搜索栏输入，但是不能改变其他主流浏览器下搜狗云输入法的尴尬境地。

在使用中还发现两款云输入法都存在一个很不合理的功能缺陷，就是不能修改已输入的候选栏中的拼音。在输入过程中，用户输入错

误的拼音后，无法用方向键或其他键移动光标（图18），修改或删除、插入输入栏中的拼音字母。这对于整句输入来说，极为不便，一旦拼写出错，只能重新全部输入。此外，两款云输入法也都不支持临时英文输入，只能切换成英文输入状态，在中英文混输入时不够方便。



六、云能否让输入飞起来？——智能测试

云输入法与桌面输入法软件最大的区别在于词库，云输入完全依靠服务器运算和网络搜索模型构成了一个极为庞大无比的词库，因此在拼音输入的长短名词组匹配上非常准确智能。困扰拼音输入法速度最大的就是重码问题，让我们看看云计算能否让拼音输入法速度飞快起来吧！

1.网络热词测试

云计算会利用搜索功能组合各种流行的搜索词组挑，因此我们挑选了若干个当前最流行的网络热词，看看搜狗云输入和QQ云输入法能正确输入几个？

测试词组：

诸神之战、马诺、马伊娜、三轮哥、奔跑哥、火车哥、装醒哥、脑残不死圣战不休、口罩姬、锦江大桥、乐拍乐高、江小鱼、斗破苍穹、张小五的春天、厚街技校、超杀女、以爱命名的童话、娜样纯杰的爱恋。

测试词	说明	搜狗云输入法	QQ云输入法
诸神之战	热门影片	√	√
马诺	网络热词	√	√
马伊娜	网络热词	√	蚂蚁那
三轮哥	网络热词	√	三轮个
奔跑哥	网络热词	√	奔跑个
火车哥	网络热词	√	火车个
装醒哥	网络热词	√	装性格
脑残不死圣战不休	网络热词	√	脑残部四胜战不休
口罩姬	网络热词	√	口着急
锦江大桥	新闻热点	晋江大桥	√
乐拍乐高	娱乐节目	越拍越高	√
江小鱼	主持人	√	√
斗破苍穹	热门小说	√	√
张小五的春天	热门电视剧	√	张晓武的春天
厚街技校	网络事件	√	后街极小
超杀女	热门影片	√	超傻女
以爱命名的童话	新歌	√	以爱明明的童话
娜样纯杰的爱恋	新歌	√	那样纯洁的爱怜

从评测的结果来看，搜狗云输入法仅错误了2个，而QQ云输入法的错误却多达12个，搜狗云输入法在网络热词的准确度上远超QQ云输入法。QQ云输入法如此高的错误率，实在让人质疑这就是所谓的云输入法强大的“云”功能？

2.长句匹配测试

在进行长句智能匹配测试时，我们从网上找了一段新闻进行测试：

“万众瞩目的2010南非世界杯将正式拉开战幕，20点约翰内斯堡足球城体育场将举行盛大的开幕式，开幕式结束之后东道主南非将和墨西哥展开揭幕战的表演，世界的目光将聚焦在此。”



搜狗云输入法和QQ云输入法都完美实现了整句无误输入，整句匹配的智能表现很令人满意（图19）。不过这段新闻中的新词比较少，因此可能无法完全体现两款云输入法的智能程度，因此再以下面的一段新闻内容进行测试：

“据悉，缺陷产生的原因是电加热风窗清洗液系统模块中的过热保护装置在个别情况下可能无法实现设计功能，这将导致该模块外壳在过热状态下发生变形或热熔，极端情况下可能导致该模块燃烧，存在安全隐患。”

在这句文字测试中，搜狗云输入法同样完美无误地实现了零错误输入，而QQ云输入法则略有些遗憾，有两个匹配错误（图20）。

在两款云输入法的智能匹配测试上，搜狗云输入法明显远远胜过QQ云输入法，尤其在各种最新的网络热词支持匹配上表现非常出色。不过总的来说，QQ云输入法虽然略逊一筹，但是其在长句整句输入上，同样比各种桌面输入法软件强许多，智能匹配准确率也非常高。

七、关于云输入法的速度测试

对于桌面输入法软件来说，输入的反应和上屏速度基本上不会对用户造成太大影响，但是云输入法不同，它的词库放在服务器上，在输入时进行字词句检索匹配必须借助与网络传输，因此会对云输入法的速度有很大影响。

由于无法用精准的数据体现两款云输入法的速度，因此只能凭使用感觉进行判断测试。在实际使用中发现，在网络正常的情况下，两款输入法在字词句匹配时都有延迟，搜狗云输入法的延迟时间稍比QQ云输入法长一些，不过延迟的时间都很短，对输入的流畅性影响不大。不过如果用户的输入速度达到100字/分钟以上的话，可能就会对两款云输入法的上屏速度不满了。

云输入法有着桌面输入法软件无法相比的字词精准智能匹配，在长句输入时非常有优势，但同时云输入法软件也有着许多先天不足。打字速度有延迟，完全依赖网络，只能在网页中使用等，都决定了云输入法在实用性上，目前是不可能与桌面输入法输入相比的，也更不可能替代桌面输入法软件。云输入法只能作为桌面输入法的一个补充而已。

此外，云输入法也给我们带来一些困惑。我们的系统不是越来越依赖于网络，越来越依赖于服务器了？如果网络或服务器崩溃了，那后果会多么严重？输入法也“云”了，那用户的隐私会不会更加脆弱了呢？我们输入的每一个字每一句话，都需要通过网络进行传输，如何保证隐私和机密？不过困惑并不能阻止网络的发展，Chrome OS已成为未来操作系统发展方向，云输入法的发展甚至取代桌面输入法软件完全是有可能的事！P

64位系统也玩老星际

——实战Windows 7 64位系统兼容性

关键字：Win7 64位 兼容

编者按： 得益于Vista前期的市场开拓，众多软硬件厂商能够迅速跟进Win7的开发，由于仍然使用Vista的内核，微软的主要开发工作都是在对Vista进行修改，这使得Win7在发布之初就获得兼容性相对良好的声誉。但任何新的操作系统都不能避免遇兼容性问题，尤其在从32位平台升级到64位平台时更为明显。许多时候一个必需的软件不能运行，足以消灭用户转移到64位平台的欲望。所以我们这里是要寻找出Win7x64无法兼容的根本原因，在软件厂商给出解决方案前获得自救能力。

■广东 GZ

新内核的兼容问题

必须清楚地认识到，部分兼容性问题并非64位系统独有，而是由新内核、新特性带来的。换句话说，32位的Win7操作系统也会出现同样问题。当然，解决的方案也是一致的，如UAC、磁盘权限、虚拟重定向等都是导致这类兼容性问题的原因，我们不妨针对实例进行分析。

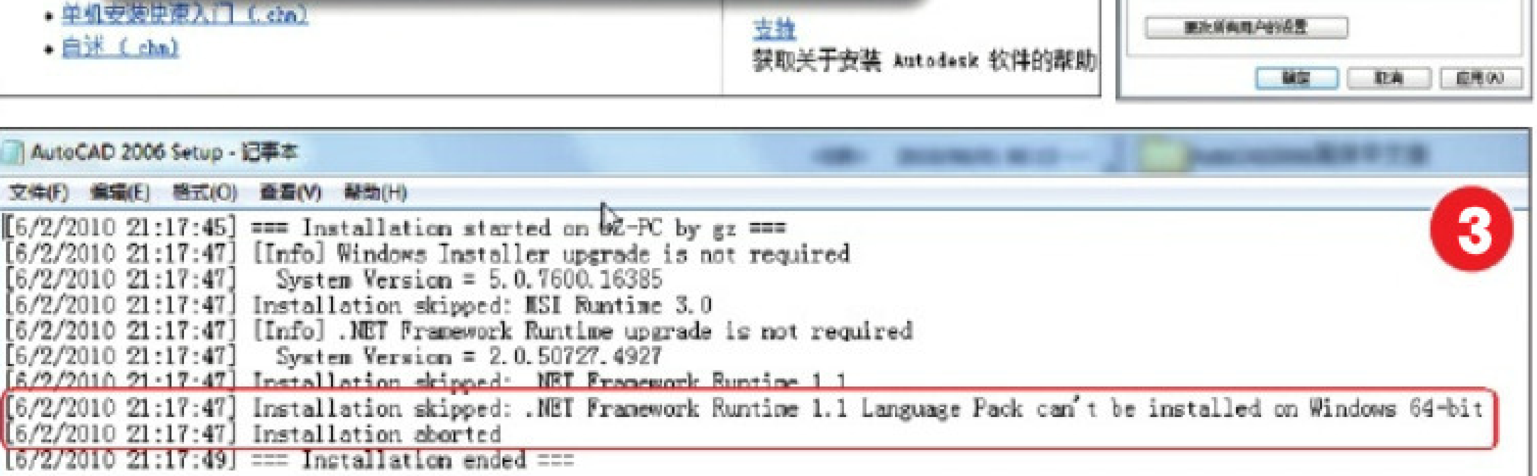
1.是“权限”还是“限制”？

在Win7x64平台下安装AutoCAD 2006光盘版，安装程序能够正常进入安装界面，不过当刚刚开始向硬盘写入时就终止了安装（图1）。

经验丰富的人或许会猜测，不能执行或不能安装等原因很可能是权限不够，于是使用右键点击安装程序，选择“以管理员身份运行”，或者在安装程序属性的“兼容性”页面中勾选“以管理员身份运行程序”（图2）。

这种方式能解决大多数安装程序的兼容性问题，但这次显然没有奏效，尝试将安装程序属性的“兼容性”页面中勾选“兼容模式”，切换选择“以Windows XP SP2兼容模式运行”等各种兼容模式的组合，始终都会在同样的位置终止安装。





大多数用户此时会彻底放弃，认为该软件根本无法运行在64位Win7上，但如果耐心查看中断时的提示信息，打开程序生成的安装日志，一定能发现其真正中断的原因是“Installation skipped: .NET Framework Runtime 1.1 Language Pack can't be installed on Windows 64-bit”（图3），也就是说AutoCAD 2006需要“.NET Framework Runtime 1.1”。

安装出错的原因显而易见，因其安装时会先配置相关环境，但由于“.NET Framework Runtime 1.1”不能安装到64位Win7上，AutoCAD 2006的安装程序主动中断了安装。为了配置好运行环境，首先从安装光盘上搜索“.NET Framework Runtime

1.1”的安装程序“dotnetfx.exe”，然后直接双击安装程序，忽略弹出窗口的兼容性提示，点击“运行程序”按钮即可进入软件安装界面，直至完成该程序的安装（图4）。此时已安装好AutoCAD 2006所需的运行环境，但再次尝试时，安装程序仍会试图安装“.NET Framework Runtime 1.1”，从而导致在同一位置中断。

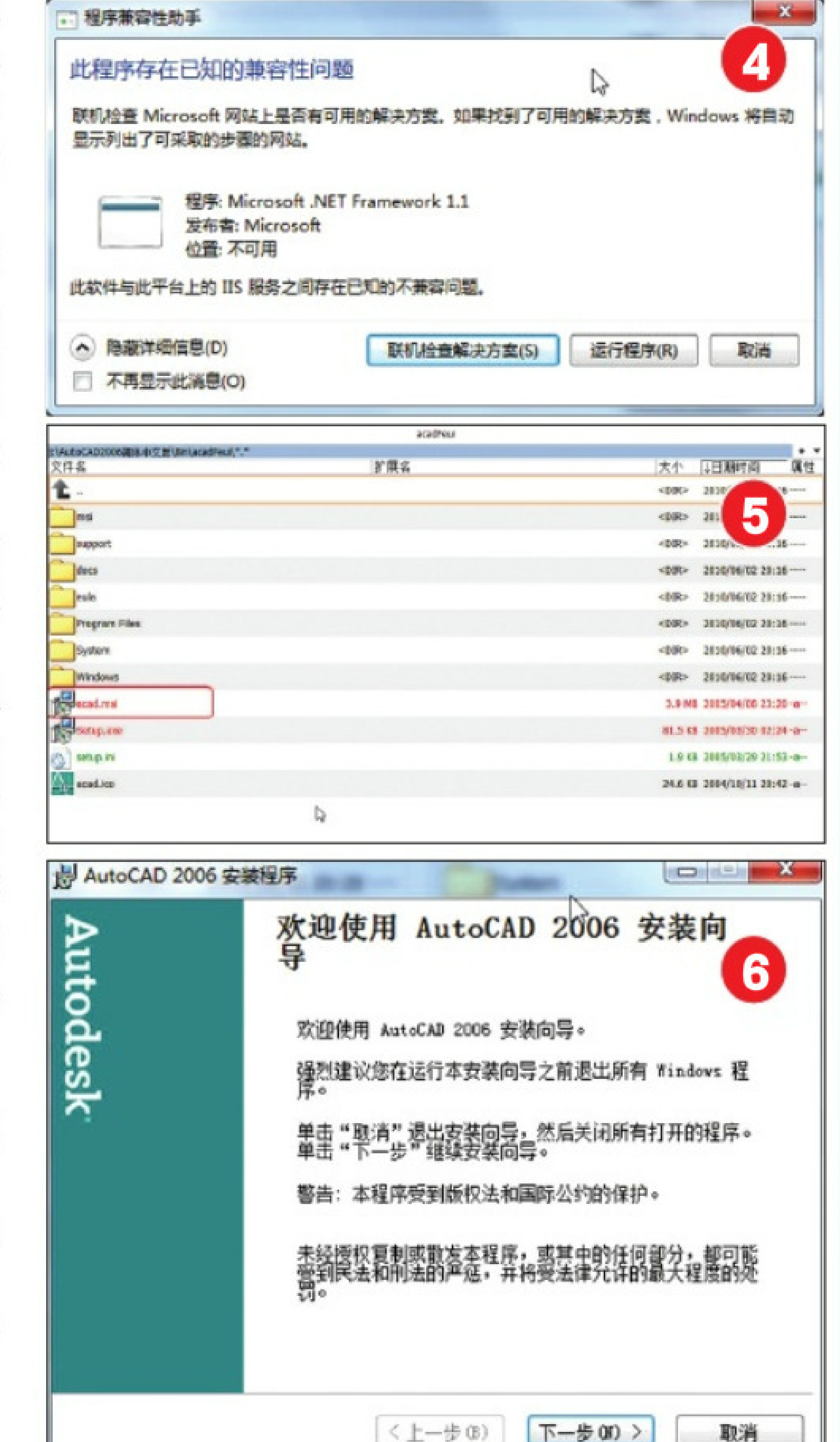
所以我们不妨跳过安装程序，手动进行安装。展开光盘的目录结构，在“\Bin\acadFeui”下找到CAD的安装数据包位置，注意不要执行“Setup.exe”而是Windows Install安装包“acad.msi”（图5）。至此终于真正进入AutoCAD 2006的安装向导，64位Win7能将其正确识别为32位应用软件，并安装在对应的“Program Files (x86)”程序目录（图6）。

执行安装好的AutoCAD 2006主程序，同样会在启动时弹出窗口，提示软件存在兼容性问题，勾选“不再显示此消息”并点击“运行程序”按钮，软件能成功执行且多数功能都完全正常（图7）。

分析：从解决过程看，许多软件安装时往往涉及多个相关组件，只有正确安装它们才能实现安装。举一反三，在AutoCAD 2009安装过程中，程序依然会中断，提示信息甚至没有任何可用内容（图8）。不过按照以上的解决方案，直接执行Windows Install安装包，程序就能会返回正确的安装信息——原来AutoCAD 2009需要Direct 3D环境（图9），而Win7系统自带DirectX 11，显然程序需要的是WinXP平台上的DirectX 9，因此先安装DirectX 9后即可进入AutoCAD 2009的安装（图10），而且这种方法对多数游戏也适用，因为当前非DirectX 11游戏都需要之前版本的DirectX支持。

另一个取巧的例子是，Win7 x64无法安装游戏“尘埃2”，安装程序会进行检测，若是64位操作系统则会主动终止安装（图11），对于这种情况，最简单的方法是使用其他人制作好的“硬盘版”安装包，这样就可绕过检测程序，在64位成功运行。

所以，软件不能安装并不代表不能执行，可能只是存在少量兼容性的功能缺失，如何绕过这些限制，以在64位系统上尝试这些软件，是我们要不断研究的。











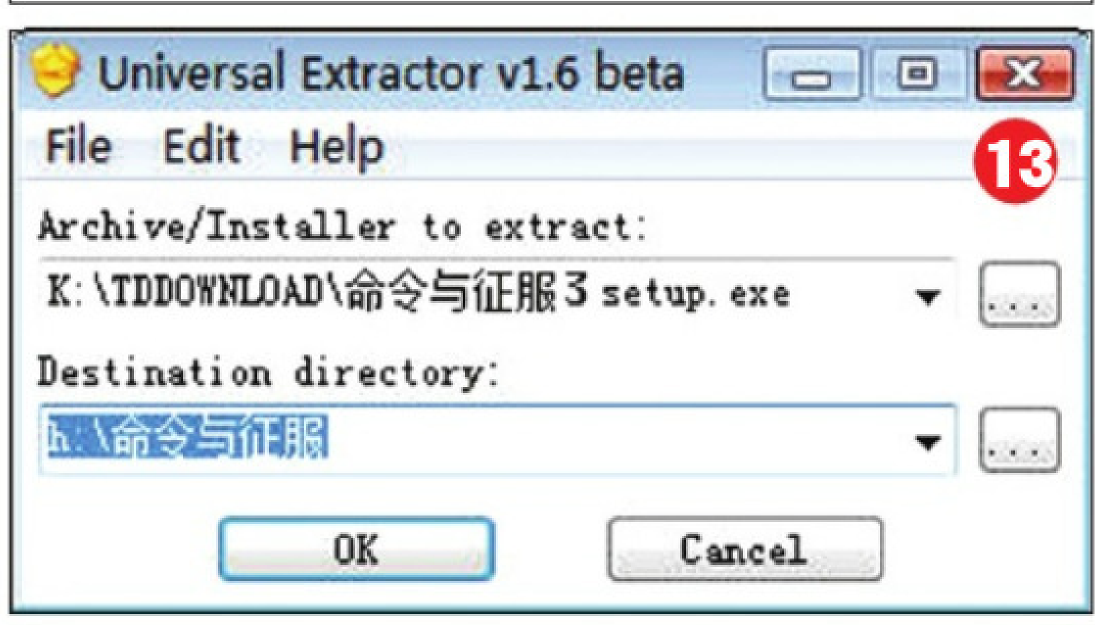


总结解决步骤：

（1）尽量利用安装日志、安装过程中回馈的信息来判断安装中断的真相，如果缺乏可用信息可用“FileMon”等文件监视工具尝试获取。如果安装中断的原因是需要第三方组件、配置安装运行环境等，那么应手动逐一安装需要组件和

环境（图12）。

（2）以“管理员权限运行”安装程序能有效解决权限的限制，而“兼容模式”大多数时候都能绕过操作系统版本检测等各种安装限制，但为什么许多这样的设置都没有效果？原因在于，这类程序安装时需要先解压到临时目录，然后再调用临时目录中真正的安装程序，直接以应用软件“兼容模式”执行，其实并没有应用到真正的安装程序上，因此对于单文件安装程序的应用软件，应先手动解压，再对真正的安装程序设置应用软件兼容模式。



许多应用软件的安装程序可简单用WinRAR解压，更复杂的安装包用户可以尝试UniExtract（http://www.onlinedown.net/soft/50637.htm），启动UniExtract并把应用软件的安装程序拖到UniExtract界面上，软件就会设置好安装压缩包解压文件夹的位置，点击确定按钮软件就会自动探测安装包类型并解压缩（图13）。然后进入解压文件夹中将其中主安装文件“Setup.exe”设置为“以Windows XP SP2兼容模式运行”等兼容性模式，以“管理员权限运行”来完成安装。

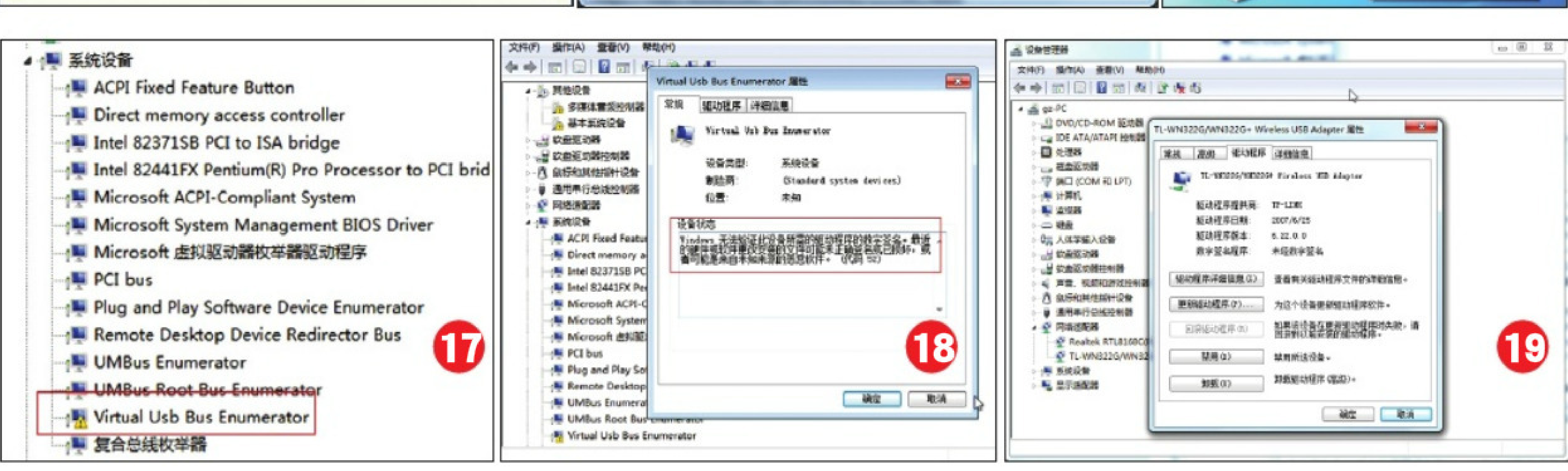
（3）当以上操作都无法完成或者无效时，应寻找软件的不同安装版本，试图利用硬盘版、绿色版、汉化版等重打包的软件，跳过安装程序的运行环境检测和系统版本检测等诸多限制。如果找不到也可尝试自己制作，最简单安全的方法是切换到WinXP中进行安装，仍然使用“FileMon”“RegMon”等文件、注册表监视工具记录安装行为，之后返回Win7x64系统，执行硬盘上已存在的软件。或手动处理安装程序生成的文件，自行打包成“绿色软件”。

2.解决软件执行时的限制

软件运行过程中的兼容问题比安装时更复杂，涉及到虚拟设备、服务、启动参数等方面的调整，下面仍以实例进行说明。例如行业软件“Hyperworks10”，它能在Win7 x64上顺利完成安装，可运行中会报出“lmgrd is not running...”错误。从反馈信息看，是因授权服务组件“lmgrd”没有正确执行，于是打开软件设置工具“Lmtool”，切换到config services页面，去除“USE SERVICES”及“START SERVER AT POWER UP”两个勾选，也就是不要开机自动启动服务（图14）。以后每次启动计算机后，点击菜单“开始→运行”，输入命令“services.msc”启动本地服务管理器，然后手动启动“lmgrd”服务就能顺利执行软件（图15）。

另一个例子是行业软件“MasterCAM X4”，它在执行时报出“没有SIM设备”错误（图16），打开设备管理器查看，可发现软件安装好的虚拟硬件设备“Virtual Usb Bus Enumerator”前有个感叹号，也就是说设备的运行有问题，这种状况下软件自然不能成功调用该设备（图17）。事实上该软件带有64位驱动，安装时也选择了64位平台驱动，可为什么不能正确识别呢？双击打开“Virtual Usb Bus Enumerator”的属性中的设备状态，能看到相应信息（图18）。我们知道，Win7 x64其实是可以尝试安装32位驱动程序的，例如笔者的另一硬件，同样未经过数字签名，然而设备却运行很正常（图19）。

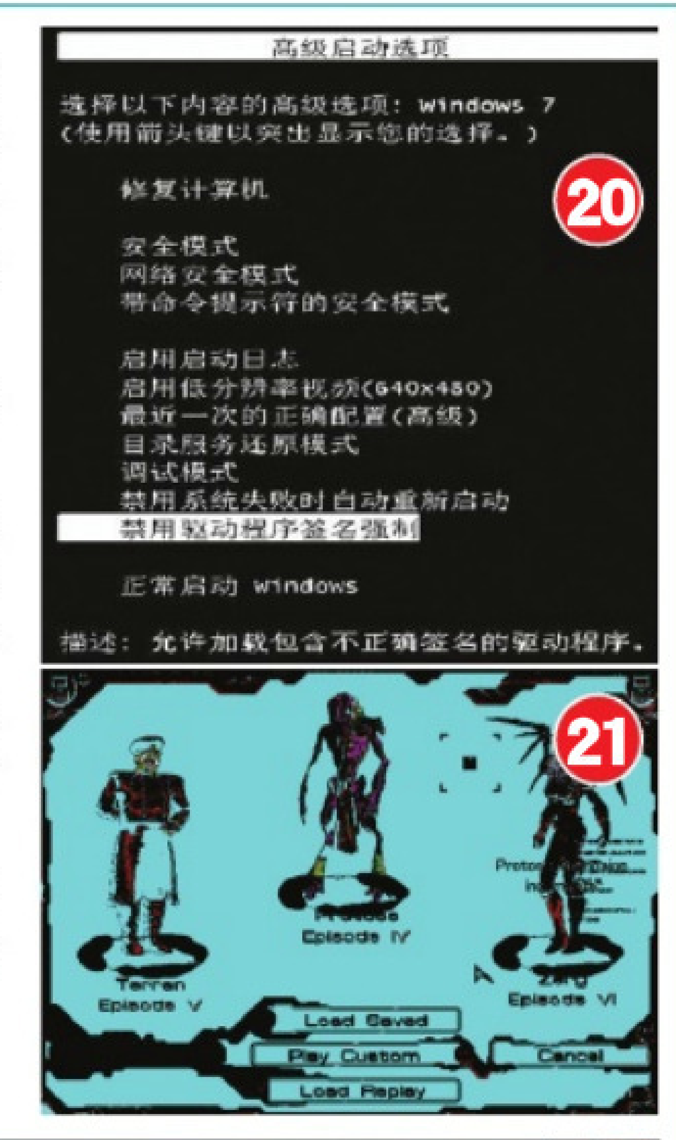




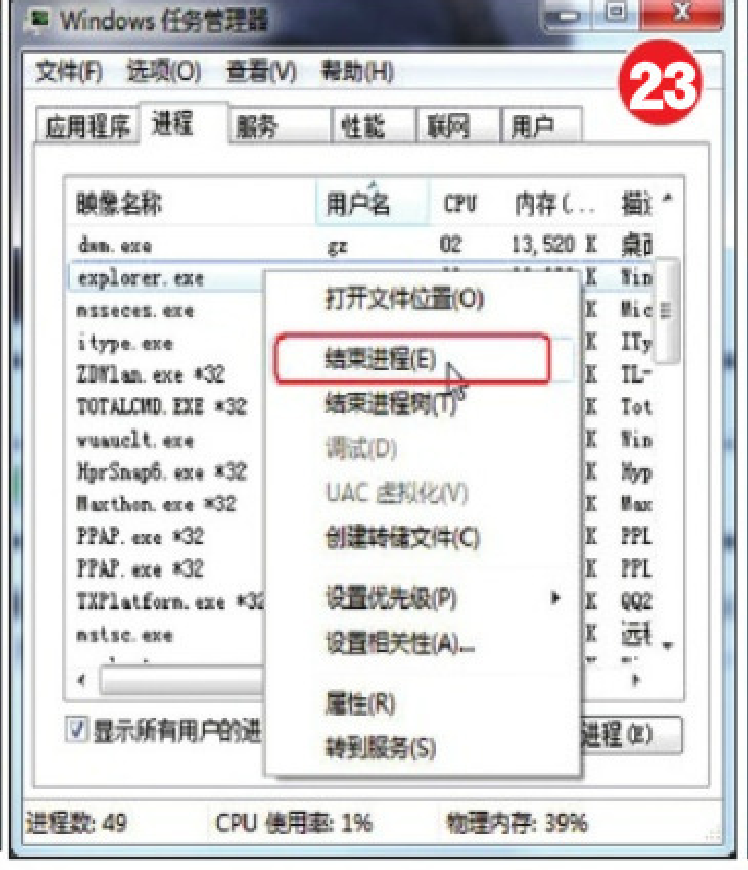
显然原因是Win7x64对64位驱动程序要求更加严格，根本就不接受未经过数字签名的64位驱动程序，而软件附带的驱动其实是为64位WinXP准备的。那么在获得有数字签名的驱动程序前，一个临时的解决方案是开机启动时进入F8菜单，选择“禁用驱动程序签名强制”启动计算机（图20），如此即可让操作系统接受未数字签名的驱动程序。按此方法，虚拟设备正常运行后软件也就能正常运行起来。

最后的实例是普通用户都会遭遇的，即在Win7x64平台上运行“星际”等老游戏时，可能会遭遇到花屏的问题（图21）。花屏的原因就在于“星际”默认使用“640×480”分辨率，同后台的explorer.exe冲突，即使用户已在“兼容模式”中设置了对应选项也不能解决（图22）。解决办法通常是使用批处理或手动处理，在执行“星际”后强行中止“explorer.exe”进程，即可避免花屏，并在游戏结束后，在任务管理器中运行“explorer.exe”进程（图23）。更为安全的的方法是关闭Aero主题，选择“Windows经典”主题，然后在桌面点击右键选择“屏幕分辨率”，保留设置窗口，之后直接执行“星际”也可避免花屏（图24）。

分析以上兼容案例可以发现，许多软件的运行并非只是简单地运行主程序，而可能涉及到系统的服务、虚拟设备、驱动程序等众多方面的配置，因此关键是让软件能正常获取所需的软硬件资源，或者是让软件选择正确的启动方式。









总结解决步骤：

（1）无论是游戏还是普通应用软件，应尽量使用其自带的设置工具，针对画面、系统服务、网络端口等各方面对软件进行合适的设置，这可能是软件正确运行的关键（图25）。

（2）对于没有附带设置工具的软件，应查询其主程序是否带有隐藏的启动参数，例如硬盘版的“大航海时代IV”，解压后会创建了快捷方式，并添加了“-W 1024×768 ”参数，这样就能在Win7x64中以窗口模式运行（图26）。注意，窗口模式是解决分辨率冲突的最有效方案，比“兼容模式”更为有效。

（3）如果已经无法调整，可根据软件运行中断时反馈的信息，尝试调整或设置系统的相关环境，针对画面、系统服务、网络端口等各方面进行设置，试图找出符合应用软件的运行要求的运行环境。

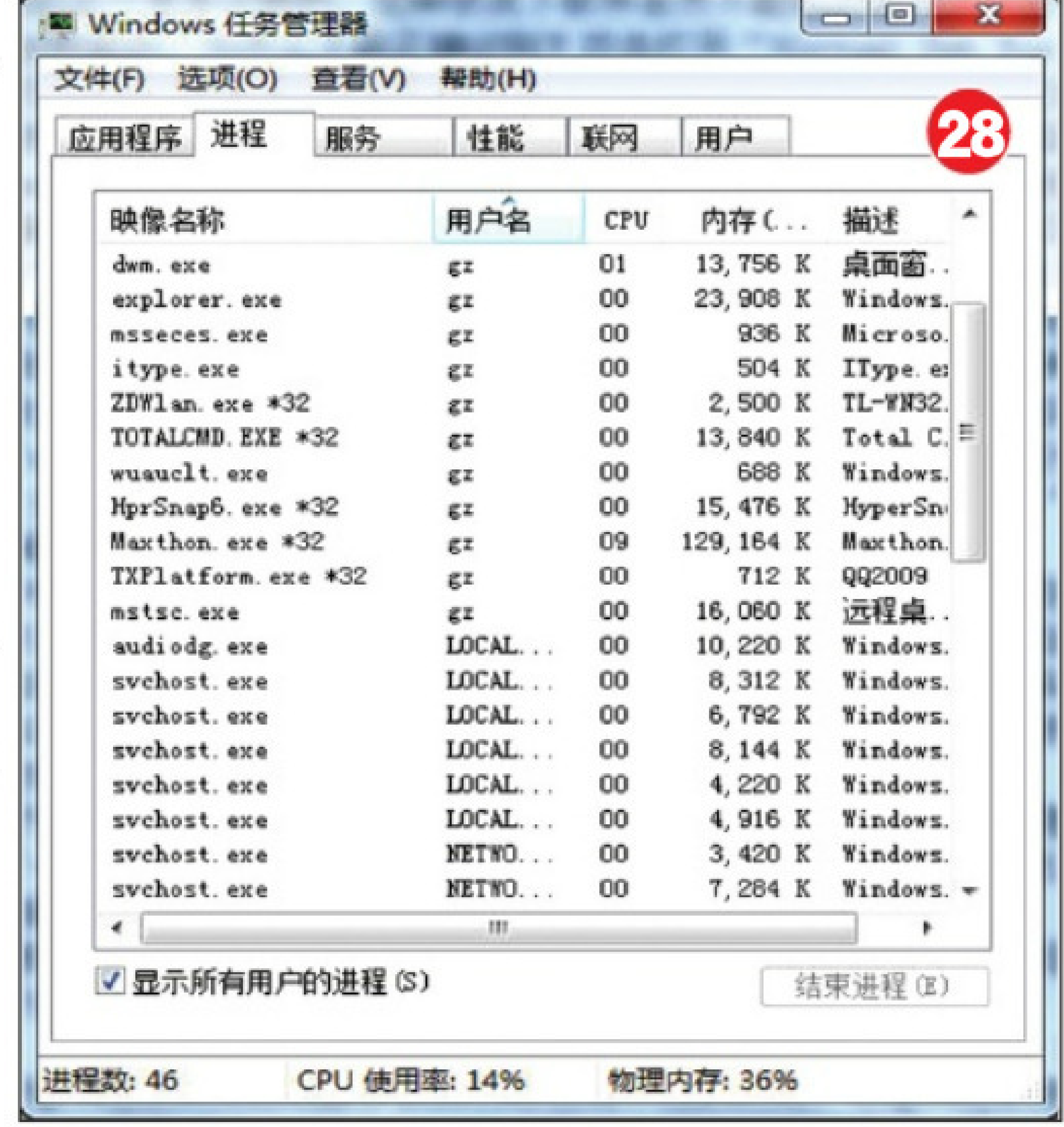




32位模式的兼容问题

目前，原生64位软件依然非常有限，也就是说当前Win7 x64上运行的多数软件都是32位的，所以微软为Win7 x64设计了“32位兼容模式”（32位模拟器）。那么深究下去，它是如何区分64位软件和32位软件呢？最为直观的是软件安装时，64位软件会安装在“Program Files”文件夹，而32位软件则会安装在“Program Files（x86）”文件夹（图27）。当然，安装文件夹是可自行更改的，这种非实质性的区分并不能说明问题，那么打开任务管理器并切换到“进程”页面，可看到所有32位软件进程名后都有“*32”的标识，这清楚地表明了软件运行时的系统模式（图28）。随之而来的问题是，32位软件自身并没有对“32位兼容模式”进行设计，其访问资源时也是按32位系统下的方式，由此便带来了64位系统独有的兼容问题。要处理好这类问题，必须了解32位兼容模式的工作方式。





不妨先来看一个相关的兼容性问题——我们知道网上银行登录时需要证书（图29），通常点击确认键后便会正确显示登录界面，不过在Win7中可能会因证书没有被确认，出现无法显示的情况（图30）。解决的方法是修正注册表的证书路径，在32位Win7下修改内容如下：

1.打开注册表编辑器，定位于[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Cryptography\Defaults\Provider\###]项。

2.将原来的“Image Path”=“***.dll”修改为“Image Path”=“%SystemRoot%\System32***.dll”。

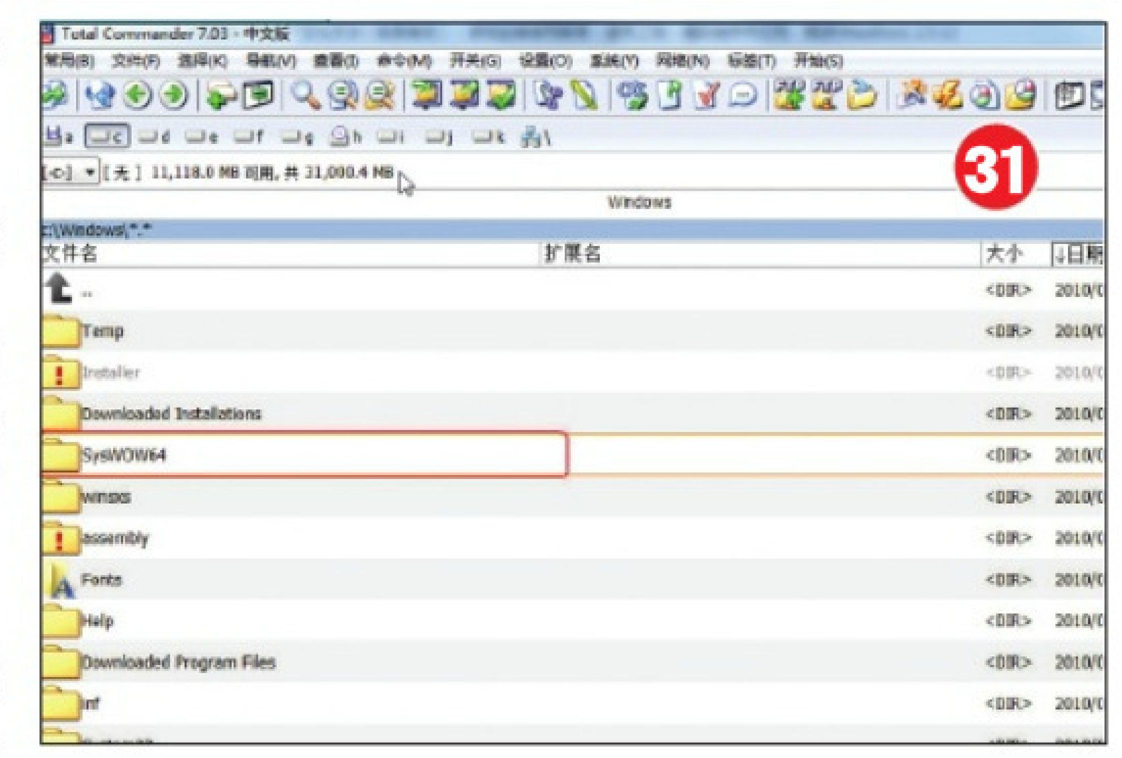
3.“###，***”的内容根据不同的网银会不同，不必关心具体内容，保持原有的项目名称即可。

不过这样的修改并不能直接用于64位Win7，因为它对应修改的内容应该是“Image Path”=“%SystemRoot%\SysWOW64***.dll”，注意到了吗？在64位平台下，32位证书并不像32位平台一样存放在“%SystemRoot%\System32\”目录下，而是存放在“%SystemRoot%\SysWOW64\”下，这就是“兼容模式”所使用的技术——文件和注册表的重定向。





重定向的目的是为了将32位和64位程序隔离开，在保证32位软件兼容性的前提下，有效保障操作系统的安全性和稳定性。这种在64位平台上运行32位程序的模拟器被称为“WOW64”。在64位操作系统里，一些特殊的文件夹和注册表被分为2个独立的部分，对文件系统来说，“%SystemRoot%\System32”目录被保留给64位文件使用，而32位文件则会被重定向到“%SystemRoot%\SysWOW64”目录。换句话说，一般情况下32位程序试图访问“%SystemRoot%\System32”文件夹都会被重定向到“%SystemRoot%\SysWOW64”，这是一个默认的系统行为，除非程序的线程明确的指名需要关闭这种重定向机制（图31）。对于注册表来说也有同样的内容，注册表重定向的实质也就是维护两套不同的注册表键，一套用于64位，一套用于32位。例如64



位软件的注册表位置在“[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software]”，而32位软件的注册表位置就被重定向为“[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Wow6432Nod]”。



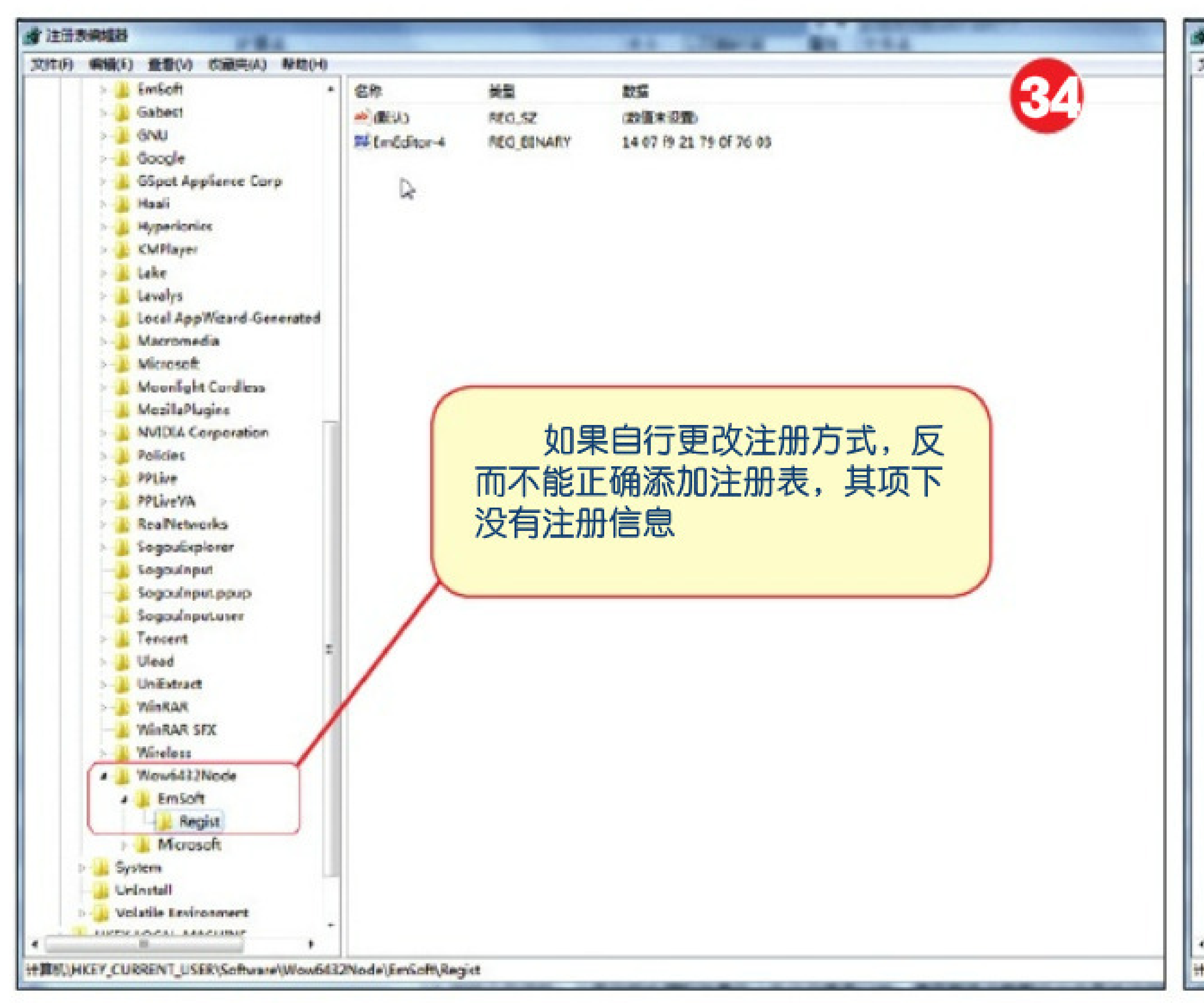
微软采用一种被称为注册表反射机制的技术同时维护两套不同的注册表。举例而言，在安装Microsoft Office之前打开DOC文档，默认的编辑工具是系统自带的写字板工具，“.doc”扩展名此时会被关联到写字板程序并写入注册表，由于这是64位版本的写字板工具，根据运行机制，64位程序修改的是64位的注册表键值，但是WOW64也可能会自动的把修改同步到32位的注册表键下面，这样才能保证关联的正确性。但是这种注册表反射机制并不是双向通行的，如果使用32位的注册表编辑器在[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software]下新建一个项，会发现这个项只会出现在[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Wow6432Node]下而不会出现在[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software]下，因为[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software]是专门用于存放64位程序所使用的注册表数据的。这种解释很难直观地理解，因此不妨仍然结合实例来理解。

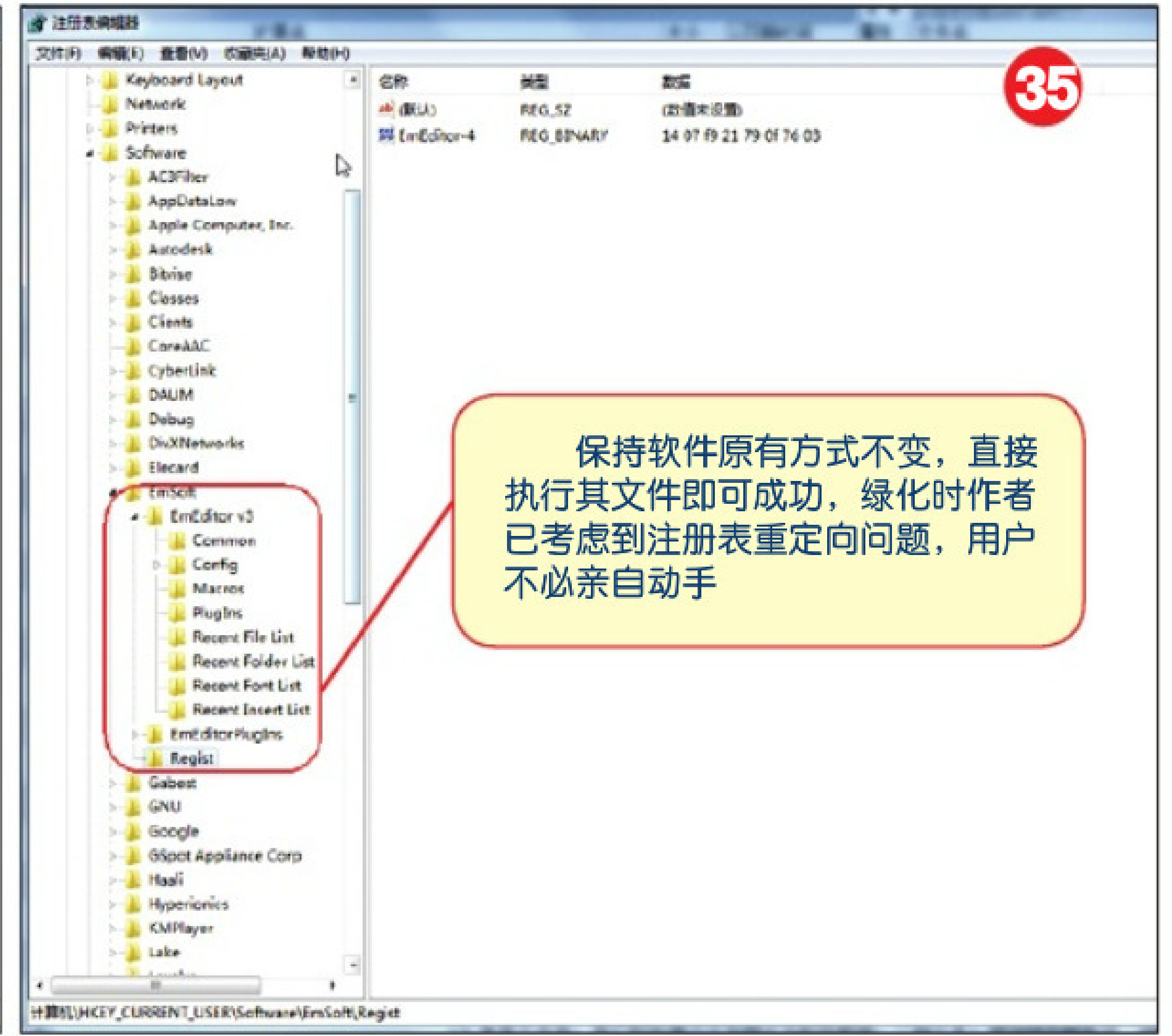


游戏“Sim City 4”的中文化是通过汉化包实现的，通常在安装游戏后要安装语言包，然后才能实现游戏的中文界面。这个游戏在32位的Win7上能正常安装并成功汉化，但在64位Win7上，虽然能正常执行游戏，但却不能够实现汉化。这种兼容问题就是重定向技术导致的，由于游戏“Sim City 4”的安装程序是32位的，因此在安装过程中写入“[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\]下的注册表项，都被重定向到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\]下，而汉化包则是简单地解压缩数据到安装目录，然后修改注册表。

因此不能汉化的关键就在于修改注册表的操作，汉化包通过附带了一个注册文件“简体中文.reg”或“繁体中文.reg”，直接执行后对已经安装好的游戏进行修改，但是直接它调用的是系统自带的注册表编辑器（图32），系统忠实地把修改的注册表内容写入了用于64位的[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software]下，但游戏实际运行时读取的却是[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node]下的内容，所以不会汉化成功。解决方法是将汉化包附带的注册表文件进行修改，将“[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Maxis\SimCity 4\1.0]”改为“[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\Maxis\SimCity 4\1.0]”后执行，即可正常汉化。

因此当32位软件在64位Win7上执行时，出现找不到相应文件，读不到所需注册表信息，都有可能是重定向技术所导致，只要找到正确的位置放入软件所需内容，通常都能解决这类问题。但这里要反复强调的是，重定向技术跟程序执行的方式有很大关系，用户需灵活运用。例如绿色版软件“Emeditor”启动时需输入注册信息，注册方法是用批处理文件修改注册表（图33）。如果拘泥于重定向技术从而先打开其“reg.inf”进行修改，执行批处理文件会写入已存在相关内容（图34），这样的修改反而不会成功，软件依然无法读到相关的注册信息，只要保持原有的内容不变进行注册才能成功执行软件，注意这里的注册内容显然是写在64位注册表区的（图35），这就是软件执行方式不同导致的结果。P







网络红人的自拍秘密武器 你也能拥有

■贵州 肖遥

关键字：自拍 取景 大头贴

编者按：靠自拍走红的网络红人不在少数，然而去掉粉妆与PS修饰，许多所谓的网络红人也许和身边周围的人一样普通平常。红人之所以走红，只不过比普通人更善于展现自己而已。可能许多人会觉得奇怪，为什么别人拍出来的照片这么漂亮呢？其实只要掌握了一些自拍的秘密武器，你也能媲美网络红人。

选好自拍工具摆姿势

除了拍姿势作表情外，自拍工具也极为重要。相机似乎不是自拍的主流，毕竟相机太过专业，而且自拍不够方便，不配合网络自拍的随意性。手机摄像头的便捷性，使手机成为自拍的最常用工具，对着镜子自拍的照片非常多见——这也暴露出了相机和手机自拍的一个弊端，不好对角度，站在镜子面前摆姿势又太过局限。

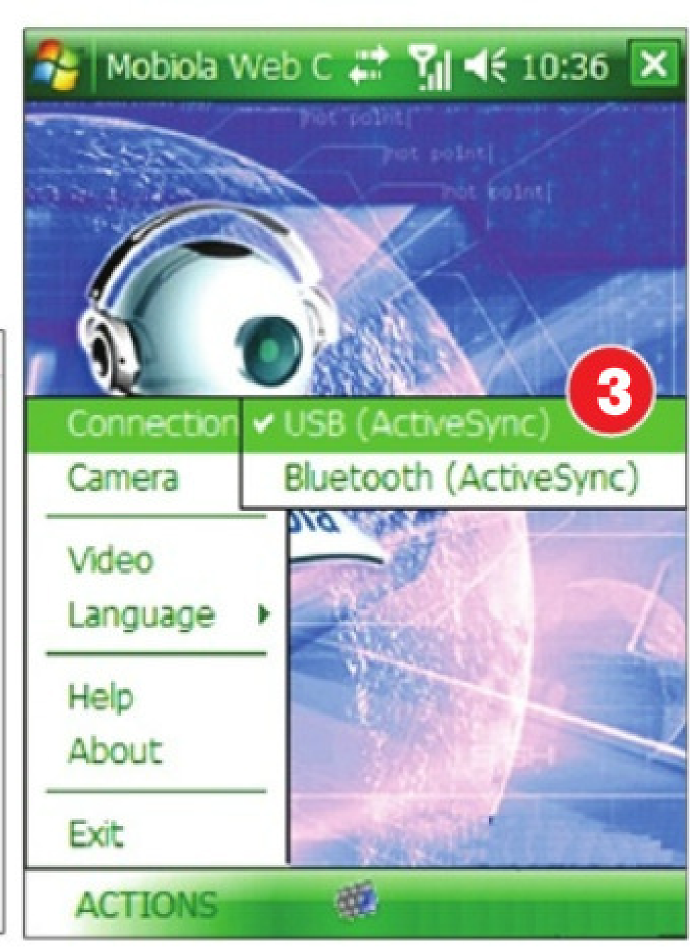
最好的工具还是电脑摄像头，可以直接从电脑屏幕取景对角度，还可方便地调整表情。现在的电脑摄像头已经做到了千万像素，画质成像非常清晰，而且价格也不贵，一般100多元左右就可买到。建议大家买独立型摄像头的时候，选择那种可以调节焦距和光线的，自拍起来更方便。

此外，手机也可以连接电脑充当摄像头拍照。有许多普通手机已经带了电脑摄像头功能，用USB数据线连接电脑时，可选择充当电脑摄像头功能。例如流行的Oppo音乐手机在用USB数据线连接电脑时，会出现USB选择界面，界面中有三个选项：存储装置、网络摄像机、序列接口。选择其中的网络摄像机（图1），确定后就可以启用手机充当电脑摄像头了。



如果是智能手机，可直接通过安装软件实现手机充当电脑摄像头。此类软件很多，例如“智能摄像头SmartCam”、Mobiola Web Camera等。

以Mobiola Web Camera为例，这是Warelex公司出品的一款能够在电脑端让手机充当摄像头的软件，它支持Windows Mobile和Symbian系统手机。软件共分2个部分组成（图2），即PC端的驱动和手机端自动安装包（Windows Mobile系统为CAB格式，Symbian系统为SIS格式）。



以Windows Mobile版本为例，在PPC端和PC端安装好各项组件后，在PC端打开Mobiola Web Camera for Windows Mobile，不用进行任何设置。使用USB数据线连接电脑，然后打开手机端已安装好的Mobiola Web Camera。在手机端选择“Action”→“Connection”→“USB（ActiveSync）”（图3），即可通过USB连接电脑充当摄像头



了。软件还支持蓝牙方式连接。此外，还可以对拍摄分辨率，拍摄照片图像质量等进行设置，Symbian版本手机端的设置方法也差不多（图4）。全部设置完毕后，点击“CONNECT”连接PC端（图5），之后便可进入摄像头模式，此时系统中会多出一个视频设备，设备名称为“MobiolaVideo Source”，可直接在自拍软件中使用。



自拍苦恼怎么办？——选个全能的自拍软件

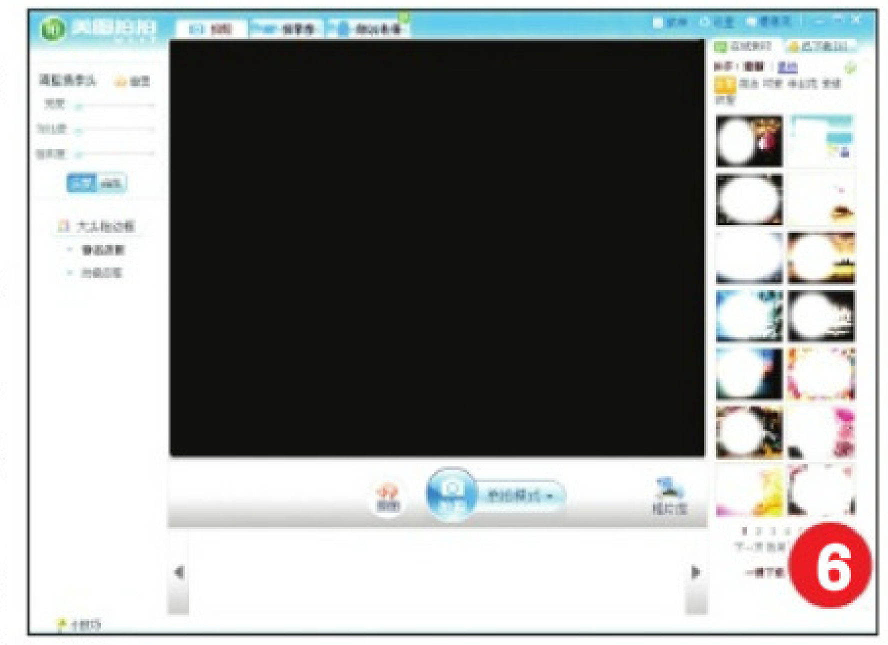
手机自拍只有对着镜子取景，受到很大限制，而使用电脑摄像头自拍，摆脱了手机对镜自拍的局限，但是也有许多麻烦苦恼的事情，比如如何调节镜头、自拍时怎么样才能准确捕捉，不会使用PS之类工具进行后期处理等。

自拍苦恼1：手机自拍没有取景器，无法直观看到表情和姿势是否完美。

自拍苦恼2：摄像头自拍时，调节光线与色彩比较麻烦，拍出的效果令人难以满意。

自拍苦恼3：手机自拍姿势受限，摄像头自拍手忙脚乱——用手机对镜自拍，必须用手持手机来拍照，拍照造型受局限。而使用电脑摄像头自拍，虽然解脱了双手，但是点下鼠标拍照之后，又没有足够的准备时间摆出姿势。

自拍苦恼4：后期照片处理很麻烦——自拍绝不是“咔嚓”拍出一张照片那么简单，后期照片处理很重要。除了要美化照片外，可能还需要制作出一些特殊效果的照片展示方式，如大头贴、聊天表情、认证照之类的。普通手机和拍照没有图像处理功能，而普通摄像头拍照软件功能也极为单调，只有借助Photoshop之类的专业图像处理软件后期处理，但是这些软件只有少数人会使用。



为了解决这些自拍中的苦恼，网上出现了各种自拍软件以及在线自拍的网站服务，如何选择一款最方便、功能最强的自拍软件呢？

“美图秀秀”是非常有名的一款人像图片处理软件，许多人都喜欢用它来处理个人照片。与美图秀秀同出一源的“美图拍拍”，同样继承了简单易用和功能强大的特点，可以帮助我们做个自拍达人。美图拍拍配合电脑摄像头，可以直观的看到自己的表情和姿势，方便的自拍倒计时可以让我们有充足的时间摆姿势作表情，还可以自动对照片进行一键式的美化处理，简单又快捷。美图拍拍提供了软件版（图6）和WEB在线版（图7），WEB在线版使用虽然很方便，但是没有拍录像和做QQ表情的功能，因此建议还是使用软件版。

准备好摄像头，选定了自拍软件，下面就来看看如何做一个自拍达人吧。



自拍之前，调好摄像头



环境光线严重影响自拍照片的效果，在自拍之前首先要对摄像头的亮度之类进行适当的调节。用电脑摄像头自拍比手机有许多优势，其中很重要的一点就是可以方便地调节电脑摄像头的亮度、对比度和饱和度，使自拍照片画质更清晰色调更好。

打开美图拍拍，进入拍照模式，在左上角处“调整摄像头”区域，可对拍照环境的亮度、对比度和饱和度进行适当调节（图8）。调整效果实时显示在界面中间的预览窗口中，可将各种设置调节到满意的效果。

倒数3、2、1——开拍

不用担心点击拍照按钮后，来不及重新摆姿势，因为在拍照前会有3秒倒计时提示（图9）。调节好摄像头后，在摄像头前摆好姿势，对着预览窗口调节调节角度和位置，点击窗口下方的“拍照”按钮，就可以拍出满意的照片来了。如果觉得3秒的时间不够，还可适当延长一下。点击窗口右上角处的“设置”按钮，打开设置对话框（图10）。在“拍照设置”中将“倒计时速度”设置为慢，虽然同样是倒计数3后拍



照，但减慢了倒计时速度，相当于延长到了6秒时间。

另外，每次拍照都用鼠标去点击拍照按钮有些麻烦。为了方便确认拍照后赶快摆姿势，可启用空格拍照快捷键。在设置对话框的“常规选项”中，勾选“启用快捷键（空格键）”项即可。拍摄生成的图片会保存在默认“我的文档”→“图片”文件夹下，在下方的相片库列表栏中会显示所有自拍照片。

美化修改，生成趣味大头贴

MM们都喜欢将自拍照片作成大头贴，放在博客、论坛或作聊天头像。现在我们就来使用美图拍拍默认的单拍模式，方便快速自拍漂亮的大头贴。





1.单拍大头贴

点击界面左侧的“大头贴”边框，选择动态或静态边框分类。在右侧边栏中可以看到软件提供了非常多的大头贴边框供选择，可使用一键下载按钮，下载所有在线的模板素材。静态边框很漂亮，而动态边框则可为照片添加各种动态美化效果，例如闪动的心、飘雪、小宠物、闪图边框等。点击某个边框模板，就会显示在窗口中间的预览窗口上（图11）。选好边框后，点击“拍照”或按下空格，即可拍摄出漂亮的大头照了。

当然，拍出的大头贴可能有一些瑕疵，所以在拍摄完成时会出现提示，应点击“自动优化”按钮（图12），打开优化选项对话框。软件自动根据照片的不同情况选择适合的优化选项，例如这里使用“补充光线”效果，人像肤色明显亮白了许多（图13）。除了补充光线优化项，“降噪”可让皮肤更细腻，应同时选择多种优化选项。自动优化完成后，点击保存按钮，即可保存美化效果。还可以点击“复制到QQ”，在聊天窗口中直接粘贴发送图片。此外，美图秀秀图片处理软件是美图拍拍的姐妹软件，可直接用美图秀秀打开拍摄的照片来进行照片美化。点击“用美图秀秀处理”按钮直接调用“美图秀秀”打开此图片，然后提升图片的质量或者放大自己的眼睛、瘦脸、加睫毛美瞳之类的。

2.独特四格连拍大头贴

美图拍拍在拍照时可以选择单拍和连拍两种拍照模式，选择“拍照模式”中的连拍模式（图14），然后在右侧挑选喜欢的大头贴边框，将会连续拍摄4张照片，生成4张单张或4格大图大头贴。



自拍QQ表情是怎样打造的？

网上有许多流行的自拍真人或手写QQ表情，例如韩国小美女李柔美真人QQ表情（图15），“表情王子”王锡玄QQ表情等（图16）。这些真人自拍QQ表情的流行，也让真人大红于网络。这些真人动画式的QQ表情制作起来是不是很难呢？其实利用美图拍拍之类的软件，我们也可以自拍照片，轻易的制作出真人QQ表情。





除了拍照大头贴外，美图拍拍还提供了拍录像和做QQ表情功能。QQ表情是非常好玩的功能，只要选择“做QQ表情”模式，然后就可以自拍照片轻松DIY真人QQ表情。不过笔者本身条件不好，估计自拍出来的QQ表情会很“囧”，因此就以制作自拍手写式QQ表情作为示例吧！

在聊天中，经常要发一个“囧”的表情，网上有现成的表情，不过总没有自己制作的有趣。现在就来制作一个自拍手写囧字过程的动态QQ表情。

首先，准备好一张白纸和一支笔，用于手写，然后在美图拍拍界面中选择“做QQ表情”→“闪图拍照”模式（图17）。准备好后即可拍照，同时在白纸上手写囧字。注意，在拍摄第一张之前会有三秒钟的倒计时，此后每隔1秒自动拍照一次，四次拍照后即完成一个表情制作了。软件会自动将书写囧字的过程拍照截图4张，从而生成一个动态囧字表情（图18）。

如果觉得制作生成的囧字QQ表情显示速度太快，可以打开软件选项设置对话框。在“QQ表情设置”中，根据需要设置“闪图速度选择”快慢程度，使囧表情动态效果更好。此外，还可根据需要设置QQ表情图片的大小（图19）。



提示：录像模式随意拍

除了拍照以外，美图拍拍还可以自拍视频，方法很简单，直接点击录像按钮即可随心所欲自拍视频了。只要电脑硬盘够大，可以无时间限制尽情录制。

生成的手写动态表情，可以直接保存，也可以复制到QQ中，直接粘贴发送，并可保存到QQ的表情库中随时使用。

真人自拍QQ表情与手写动态表情是一样的，只不过是将手写过程变为了摆出不同姿势的过程自拍截图而已。自拍完成即可直接生成表情，不用再进行其他操作，非常方便。

必不可少的自拍工具

美图拍拍是一款非常好的自拍工具，不过有时还需要其他一些自拍软件作为补充。

1.自拍照后期处理必备——美图秀秀

虽然美图拍拍已自带了一些自动优化处理功能，不过很多时候还需要对自拍照片进行更为专业化的处理，以获得更好的效果。PhotoShop虽然强大，但是太难掌握，此时可以用上美图秀秀。

美图秀秀的使用非常简单，但是功能却极为强大，可针对人像照进行特别的美化处理（图20），实在是自拍必备的图像处理软件。其具体功能在本刊曾有专门的文章详细介绍，这里不在赘述。


20

2.用虚拟摄像头自拍大头贴

网上还有许多虚拟摄像头软件，这些软件也提供了强大的自拍功能，可以方便地拍摄自拍大头贴。例如Magic Camera（魔法视频特效），可为摄像头增加视频特效，轻松做出很多很酷的摄像头魔幻效果，同时也可以在摄像头照片上加相框，添加有趣的小动画和装饰。

Magic Camera拍大头贴很简单，运行软件后，点击左侧的摄像头，即可在窗口中间显示摄像头拍摄内容。在下方可选择为摄像头添加各种相框与动画和装饰，这里选择了一个可爱的粉色相框（图21）。满意后，点击中间控制条上的“抓取图片”按钮，即可完成大头贴拍摄。


21

自拍，别忘了iPhone

相机、手机、电脑摄像头都是很常见的自拍工具，不过随着iPhone的流行，自拍又多了一种选择。iPhone的图像清晰度比一般手机好，而且可支持一些专门的软件来拍摄和处理照片。

1.iPhone自拍调焦距

前三代iPhone的摄像头是300万像素，拍摄出的照片质量不错，但在拍摄时不能调节焦距，可以使用一款叫“Camera Zoom FX 2 变焦相机”的软件来弥补这个不足。

Camera Zoom FX 2是非常强大的iPhone拍照软件，它集合了LOMO效果和专业相机的各种功能于一身，让自拍照片不但有趣而且更专业。

它的安装与普通iPhone软件一样，功能设置项比较多（图22），可以选择grid构图模式，添加border边框，buddy合拍人物，prop增加画面道具，添加照片饰物，以及各种照片特效等。

22



23


24

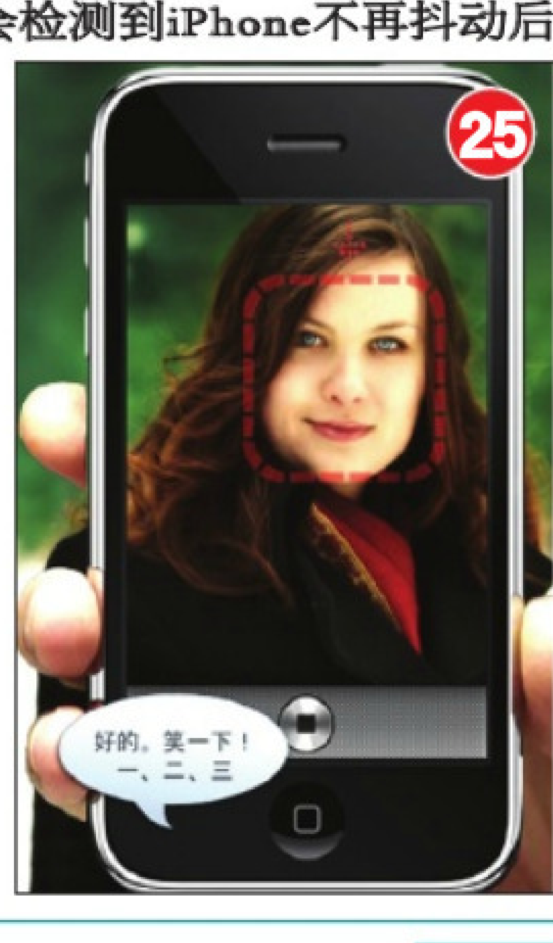
软件界面下方有一个焦距调节条，显示镜头放大或缩小倍数（图23），拖动就可以实现调节焦距了。Camera Zoom FX 2可实现6倍数码变焦。

此外，ProCamera也是一个非常强大的支持5倍变焦的iPhone拍摄软件（图24）。ProCamera支持全屏快门，点击屏幕任何地方即可以进行倒计时拍照。软件还提供了防抖功能，点击界面中的防抖按钮，软件会检测到iPhone不再抖动后自动进行拍照。

2.语音取景，iPhone自拍助手

手机和相机自拍时，因为看不到取景器画面，所以不得不对镜自拍，在iPhone上也是如此。不过我们可以为iPhone请一个自拍助手，用语音告诉我们如何摆正取景位置。

Auto Portrait自拍助手，可以语音提示告诉用户如何调整自己的位置。预先设置好自己的面部要在镜头中的位置，然后面向iPhone镜头开始拍摄，软件检测到脸部便会语音给出调整提示，例如“近一点近一点，我看不清楚你的脸！”“右一点，右一点！”“好的，笑一笑！”等（图25）。直到软件确定脸部正确地位于预先设定的位置上，然后自动进行拍摄。



25

此外，iPhone的自拍软件还很多，例如SelfPhoto就是一款专门为自拍设计的拍摄软件，可以按下屏幕任何位置实现拍摄，避免iPhone自拍时难以按到底部拍摄键的尴尬。

相机、手机、摄像头和iPhone，如此多的工具随时随地自拍；自拍照、大头贴、QQ表情，多种多样的自拍照展示方式，博客、论坛、网站、QQ、MSN各种途径传播自拍作品……说不定下一个网络红人就是你！ P

应用速递

让资源更好管理——5款资源管理器增强工具

最早用过DOS系统的朋友一定还记得，要做资源管理，几乎一定会以“dir [/p] [/w]”这样的命令行开始（其意义是列出当前目录下的文件和文件夹，后面两个参数分别对应现在的“详细信息”与“列表”）。随着操作系统的不断发展，这些简陋复杂的命令行一去不返，现在的Windows 7已拥有了一个非常好用的资源管理器，搭配“跳转列表”等功能更是便利快捷。不过，人们永远在寻找和弥补不足，试着使用以下工具，也许你的文件资源管理将变得更加轻松愉快！

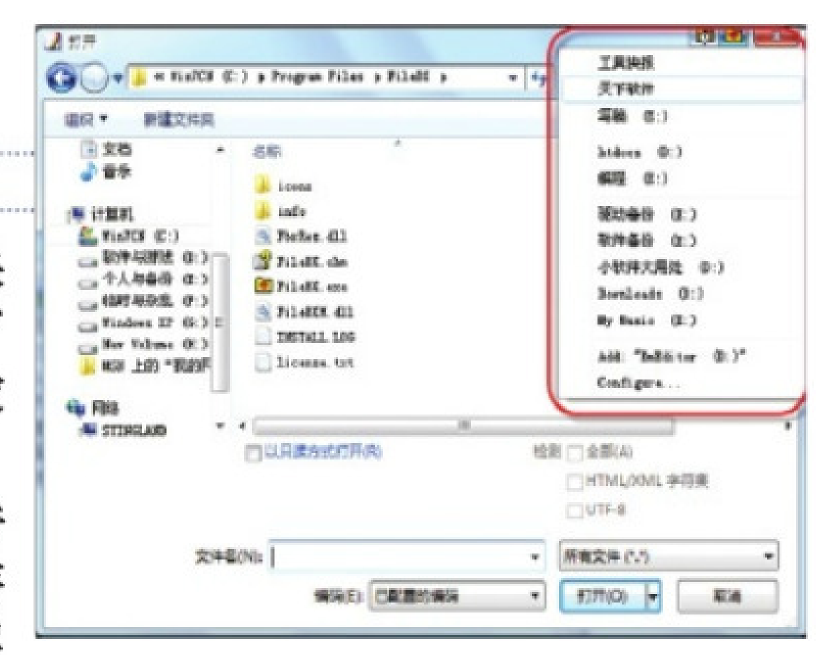
■北京 淮扬客

文件夹快速定位——FileBox eXtender 2.00.04

□大小：1.55MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6302.htm

从WinXP到Vista再到Windows 7，笔者使用了多年、极为喜爱的一款文件夹快速定位工具。软件安装之后，你会发现Windows资源管理器的标题栏右侧多了一个心形图标，点击它会弹出一个下拉菜单，这是一个常用文件夹列表（可自定义），只要选择某个项目，资源管理器就能立刻定位到该目录。有人可能会说，用Windows 7任务栏上的“跳转列表”也能实现相同的功能。没错，不过本软件的图标不仅出现在资源管理器中，还会出现在所有的Windows标准“打开/保存/另存为”对话框的右上角，当你碰到这类对话框，来一个快速跳转，而不是层层去寻找文件夹，你将会发现它太能节省时间了！另外，它还有一招“杀手锏”——当你面对以上对话框时，只要在另一个资源管理器窗口中找到要定位的文件夹，再回到前面的对话框窗口，会神奇地发现该对话框已定位到了同样的文件夹。这种“同步”功能在很多情况下会非常有效率（相信你经常会先打开一个工作文件夹再操作文件，此时要进行“另存为”等操作，只需在前面的工作文件夹窗口上轻点一下，再点回去，一切就已就绪！）。最后，该软件还提供以下功能：在以上标准对话框中自动收藏上一次使用的文件夹，之后要再定位只要点击收藏图标再跳转；自动放大以上标准对话框以便操作；为所有Windows窗口提供“窗口上卷”（只剩标题栏）以及“总在最前”的功能图标，而这些功能的启用与否都可自行配置。



标准“打开”对话框右上图标的快速调用

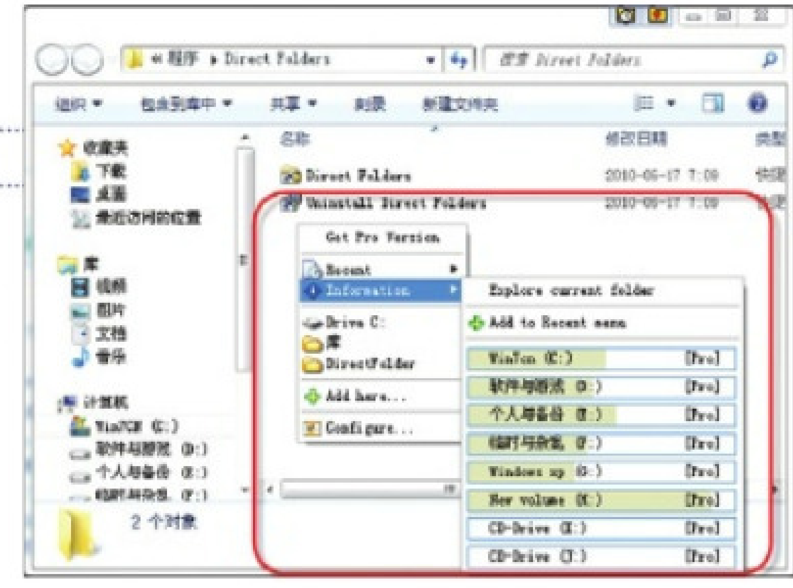
软件的配置对话框

更多快捷通道——Direct Folders 3.62

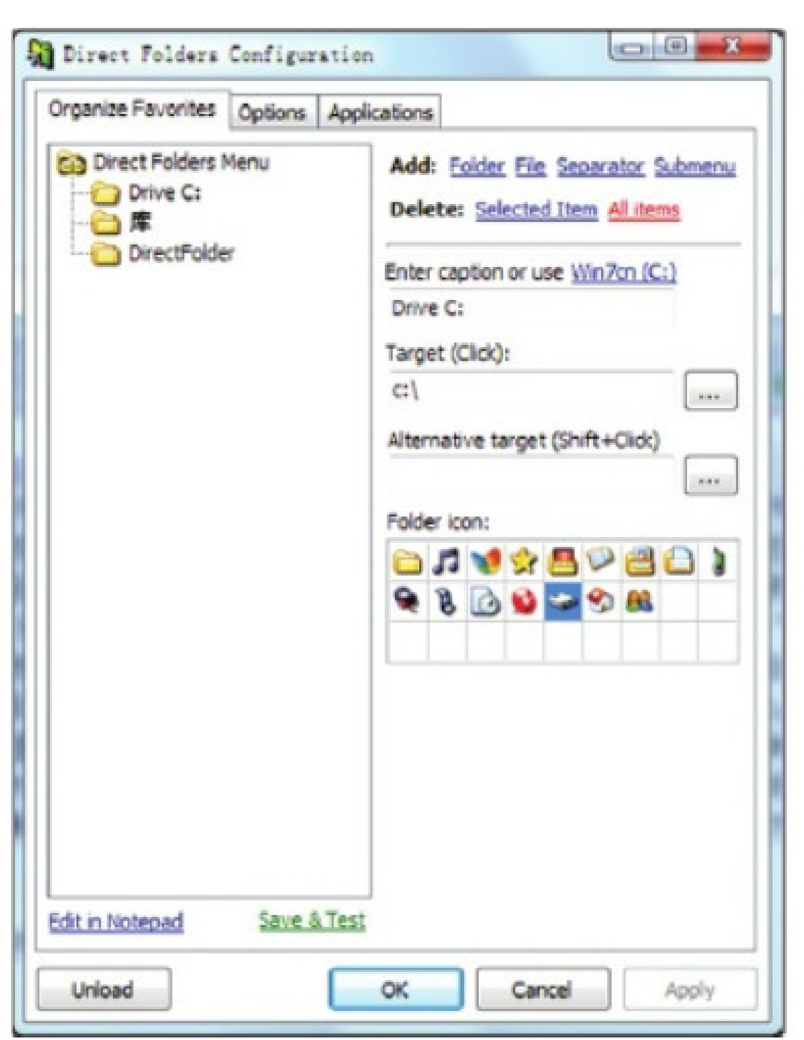
□大小：1.62MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6155.htm

FileBox eXtender与系统无缝结合，使用起来相当方便，甚至让你不会感到“又额外安装了一个软件”，不过对于那些有更多快速定位需求的用户来说，它因只能定位文件夹，功能稍显局限。因此这里为大家再推荐一款类似的软件，它可快速定位的项目更多，包括文件夹、文件、最近使用文件/程序以及某文件夹的空间占用信息。这款软件的调用方法与FileBox eXtender不同，它使用的是快捷键调用方式，当要快速定位文件/文件夹时，只要按下默认的“Win+Q”键，就能弹出快速访问列表，而如果要查看更多信息，默认的快捷键是“Win+W”。此外默认情况下，你还可直接按下鼠标中键来代替“Win+Q”（也许这样更方便）。另外在项目设置上，该软件也与FileBox eXtender有所不同，在Configure配置对话框中，可为每个项目设置图标，在设置其单击（Click）跳转目标之外，注意还有一个特殊的跳转项“Shift+Click”——可设置某个项目在按下Shift键跳转时的目标，如此一个项目就能实现两个不同的跳转，必要时可用它来节省列表空间。另外，这款软件同样也为“打开/保存”等标准对话框提供了便利通道，它会自动在对话框上的正上方显示快速访问列表，同样非常方便！



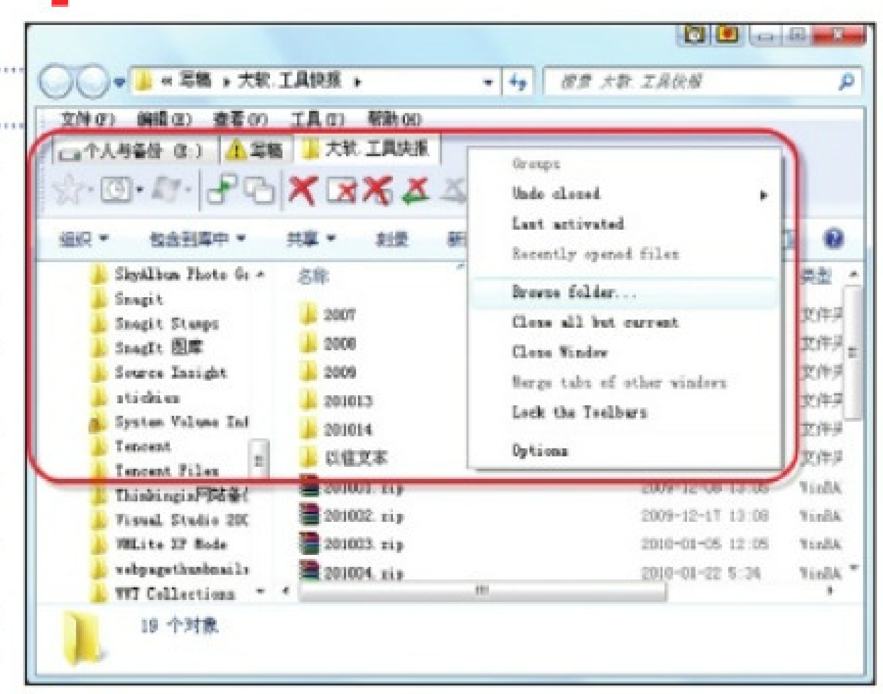
随时随地都可弹出文件/文件夹快速跳转列表



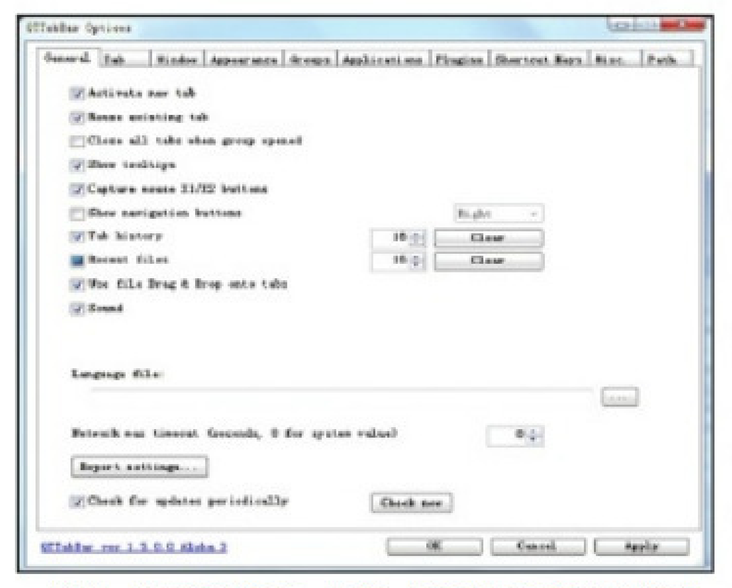
软件的配置对话框

打造多标签资源管理器——QT TabBar 1.5.0.0 Alpha3

□大小：587kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://sourceforge.net/projects/qttabbar/files

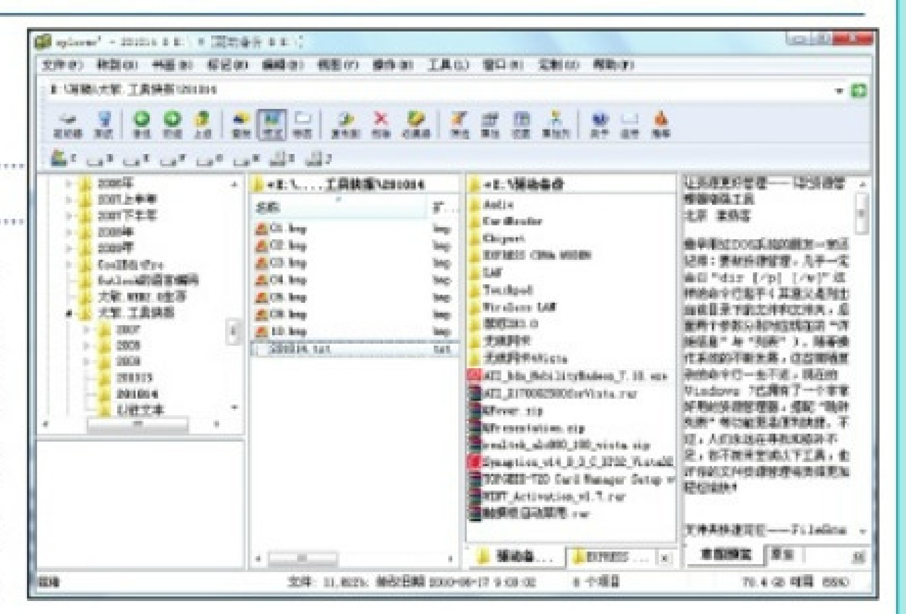

在资源管理器上整合TAB标签工具栏

尽管Windows的资源管理器已经越做越好，不过人们总是对其有各种各样的不满，其中几乎是最大诟病之一是它不支持多标签（Tab）窗口。如果你也有同样的不满，那么来试一下这款插件吧。该软件曾经无法支持Windows 7，而原作者又停止了开发，不过好在现在又有人接手了这一精品软件，升级版本后，它的生命将可在Windows 7上继续延展。软件的简单使用方法是：在安装软件的最后一步，选择“立即重启Explorer进程（Restart explorer immediately）”，之后打开资源管理器，按Alt键调用菜单，选择“查看→工具栏→QT TabBar/QT Tab Standard Button”，即可显示QT TabBar工具栏和相应的图标按钮；要新建一个标签，只要在资源管理器中将某个文件夹拖动到该工具栏，或以鼠标中键单击该文件夹也可实现同样功能；每一组特定的标签还可保存为“Group”以便以后快速调用。此外，这款插件还会给你带来一些很用有的功能，例如鼠标双击空白回到上级菜单、鼠标悬停于文件显示预览、悬停于文件夹显示下级层叠式文件菜单……更多功能请自行寻找、体验。这里有两个提示：1.在WinXP上使用本软件，需预选安装.net Framework 3.5；2.如果希望新打开的资源管理器以Tab方式加入到已有的资源管理器窗口，那么应在软件设置的“Windows”标签下，选中“Capture new Explorer processes”，并取消“Do not capture window as a new tab when opened from outside”。

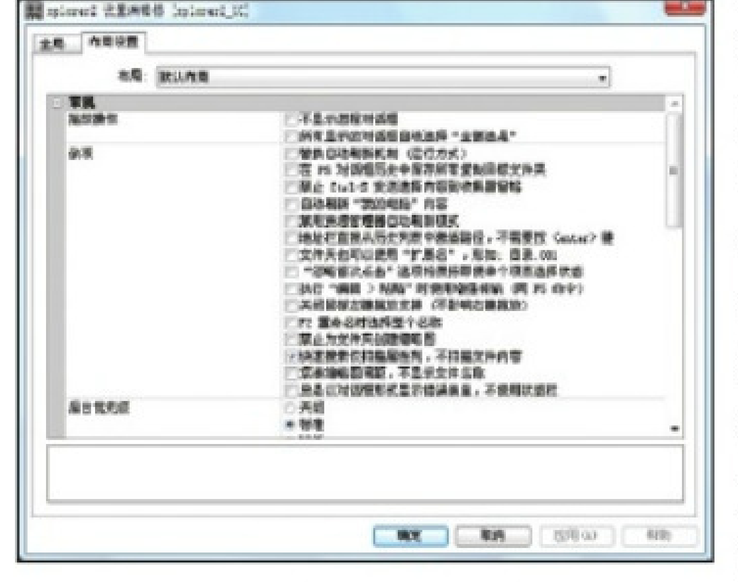

软件的配置窗口中有丰富的自定义选项

xplorer2 Pro 1.8.0.12

□大小：627kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.crsky.com/soft/4251.html

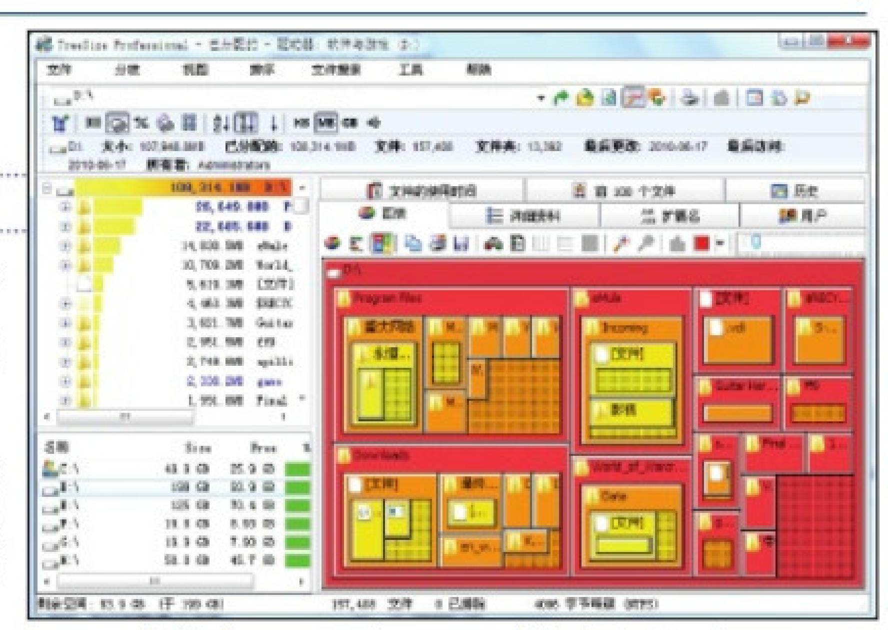

树形目录+双窗口+预览窗口的布局

如果你觉得仅仅为资源管理器添加上Tab标签还不够，笔者推荐你换用专门的第三方资源管理器。这方面的选择很多，各个软件也有各自的特色，这里所推荐的这款软件，特点是使用习惯与Windows自带资源管理器基本一致，容易上手，同时又提供了双窗口、多标签、丰富的工具和很高的定制性，高级玩家能玩出更多实用性。整体来说，软件布局采用了单一树形目录和双窗口模式，操作焦点落在哪个窗口，树形目录就控制哪个窗口。双窗口的位置默认为上下排列，也可自行调整为左右排列。而在每个窗口下，又提供了多标签窗口的功能，即可用双窗口模式来进行文件复制、移动等操作，又可用多标签来节省桌面空间、提升窗口切换效率。在主体窗口之外，软件还提供了预览窗口，可预览各种文件，而常见的文本、图形、音视频文件则可直接查看其内容，其他格式文件直接以二进制显示。默认位于左下的“收集窗口”则是一个便利性设计，可将多个文件收集于此，再一次性的进行某个操作。最后，软件还附带了文件分割/合并器、粉碎机、文件查找、重复文件搜索等小工具，都有不错的实用性。

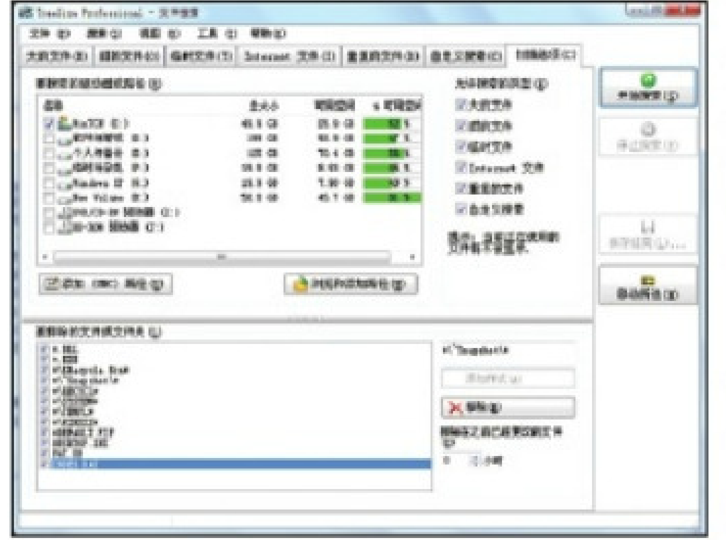

为了实现强大的定制性，软件专门提供了一个设置编辑器

资源占用了如指掌——Treesize Professional 5.2.3

□大小：4.35MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.crsky.com/soft/121.html


软件主界面（右下显示的是树形图表）

最后再来推荐一款有助于你全面掌控硬盘资源占用的强大软件，它能以多种多样的统计方式，让用户对自己硬盘上的文件占用情况有一个直观而清晰的了解。老实说，目前具备该功能的软件并不在少数，不过要是论及数据清晰、丰富程度，以及数据统计的专业性，能与该软件比肩的则少之又少。这款软件可对任意磁盘分区或方件夹进行扫描、统计，从左上侧的条形图中，用户可基本可了解到该分区/文件夹下的磁盘占用情况。不过，右下侧则提供了更详尽的统计数据。它们包括空间占用图表统计（饼形、树形、条形等，所有图表均可拷贝到其他程序中使用）、文件使用时间统计、前100个最大的文件、扩展名统计、按用户所有权统计（默认未打开，会拖慢扫描速度）、历史统计（前后不同扫描结果的对比）以及详细资料（类似地Windows资源管理器的“详细信息”模式，不过会显示所有子文件夹的大小和空间占用比例）。另外值得一提的是软件还提供了一个功能非常全面的文件搜索组件，它能针对大文件、旧文件、临时文件、Internet缓存文件、重复文件等进行搜索，还可加入自定义搜索条件。


非常专业的文件搜索功能



装机安全新选择——QQ电脑管家

□版本：4.0 Beta1 □大小：11.6MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://labs.qq.com/labs/pcmgr.shtml
□下载注册：http://labs.qq.com/labs/pcmgr.shtml

说明：相信大家一定不会对腾讯的“QQ医生”感到陌生，而就在最近它已改头换面，升级并更名为全新的“QQ电脑管家”。早在去年末的3.0版，QQ医生就已告别了原来检测QQ运行环境是否安全的简单功能，而升级到“电脑管家”后，软件所整合的安全与便捷功能变得更加全面。除了常见的全面体检、漏洞修复、木马查杀、垃圾清理、实时防护等功能外，软件还提供了几个颇为实用的小工具，例如软件搬家（将安装在系统分区上的软件挪到其他分区，为系统分区减肥）、默认程序设置（设置系统默认使用的浏览器、音/视频播放器、输入法）、QQ安全（为QQ账号提供立体保护及申诉专享快速通道）、软件管理（常用软件更新升级指引）、开机加速、文件粉碎及网络流量管理等。而在一些常见的安全功能中，软件也做出了自己的一些新意，例如实时防护中的U盘防火墙，垃圾清理中的注册表垃圾清理等，使得功能更加丰富立体。


并非简单改名，界面、功能均已焕然一新

点评：值得一用的安全软件，部分功能在特殊情况下将有一针见血的实用性。

真实的读书感觉——iRead

□版本：2.799 □大小：18.3MB □授权：免费软件
□作者：Jongde □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.jongde.com
□下载注册：http://www.jongde.com/sg/software/software.asp

说明：电子书阅读软件新秀，能够逼真模拟真实纸书阅读环境，并具备丰富齐全的周边功能。软件的界面是一大亮点，除了显示为纸书样式外，还支持中缝阴影和灯光效果，翻页效果也被真实模拟，并且可显示阅读辅助线——种种设计使得在全屏模式下，读者可感到如同捧纸书而阅，内心中多了一份沉静。当然，它也很好地发挥了电子阅读的特色，例如可自设字体、行间线、页眉、页码、封面/纸张背景，支持自动翻页等；其中最值得一提的是电子批注功能，软件提供了直线、花纹线、笔刷、单行/多行文字、标签等多种批注方式，灵活运用则可同时实现隐藏式批注（平时仅显示标记、点击时显示批注文件）与显式批注（批注文字直接显示在书页上）。另外，在最新版本中，软件还开始支持语音阅读，在Win7/Vista系统上可直接使用微软自带的语音包，此外，软件官方主页上还可找到清晰度更佳的女声语音包，有需要的去自行下载。

高仿真界面让你如同面对真实书页

点评：阅读材质方面，以电子模拟纸张并非后退，而确实可增加阅读时的专注度；同时，软件也将电脑软件的长处发挥得恰到好处，仿真纸质与电子设计相得益彰。

屏幕录像不发愁——优录

□版本：1.6.1 □大小：1.49MB □授权：免费软件
□作者：YouRecorder.com □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.yourecorder.com/cn.html
□下载注册：http://www.yourecorder.com/cn.html

说明：一款可对屏幕、3D游戏进行动画录像或是截图的免费软件。该软件的主界面非常简单，9个大按钮覆盖了所有的功能调用。其中上方的4个按钮对应了软件的4种录屏/截图功能：全屏录像、区域录像、3D游戏录像（支持DirectX和OpenGL等两种常用模式）、照相模式，按下后即可进入相应的下一步操作。软件录制的格式为自定义的YRV格式，该格式录制起来系统占用率低，特别是在游戏模式下，能最大程度减少到游戏自身运行效率的影响。不过也正因为如此，软件也为YRV格式提供了专门的播放器以及格式转换器，录制后的文件均可直接回放，亦可将其转换为WMV与AVI格式。值得一提的是格式转换器还提供了尺寸更改、压缩比特率以及剪切片段的功能，为最后成品的自定义提供了有力的支持。



软件有着简单而清晰的主界面

点评：软件界面虽简单，但设置选项则显得很专业，例如可设置视频、音频采样参数，在录制3D游戏时支持显示帧率等。目前使用该软件需到官网注册，注册后暂无后文，可能是在为下一步的在线视频奠基。不过网站注册时密码显示为明文，不是很专业，让用户有些不放心。

多重文本剪贴板——SubclipX

□版本：1.02 □大小：354kB □授权：免费软件
□作者：Humpic □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.humpic.com/subclipx
□下载注册：http://subclipx.softonic.cn

说明：一款免费、轻巧实用的多重文本剪贴板软件。该软件为国人所开发，但由于软件面向国际，主界面使用英文，不过好在软件功能简单，语言基本上不会构成使用障碍。该软件开启后，会在后台自动收集所有的剪贴板项目并进行记录，不过由于软件志在轻巧专用，因此记录的内容都会转换为纯文本，如果你复制的是文件，那么软件会自动将其转换为文件名。调用多重剪贴板的默认快捷键是“F1”，按下后可看到已记录的最新剪贴板文本内容，点击某项目即能在当前位置粘贴。软件还提供了另外两组快捷键，“Ctrl+Shift+F1”可暂停/恢复剪贴板收集，另外你可启用“粘贴1～9号剪贴板项目”的专用快捷键。最后注意软件在复制文本时默认采用了一个1024文字的上限，超过上限的大段文本会被忽略，如果你不喜欢该设置，可在配置对话框中的“Limit”中自行设定。

面向国外市场，故界面为英文

点评：如果只是用来做日常文本多重剪贴，该软件的运行效率会让你满意。不过笔者认为若是取消一些“轻巧”倾向的设计，例如文本默认上限、只记录文本，软件将会更实用，并且对“轻巧”实际也不会造成太大影响。



整理内存，效率更高

本期我们来聊一聊手机内存整理与释放软件。在手机上使用该类软件是否有效？该问题的答案，与Windows系统上该类软件是否有效一样：取决于内存的紧张程度。当内存足够使用时，可能看不出什么功效来，而当内存相当紧张，出现软件启动时提示内存不足，甚至不得不重启系统才能流畅，那么，适当使用这类软件，就可让问题得到有效缓解。

■四川 黄路

MemoryUP

□平台：Symbian/Windows Mobile/BlackBerry/Android（以下数据为Symbian版） □版本：3.50 □大小：127kB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/2914.htm

以Java为基础开发的一款内存整理软件，适用于各种支持Java虚拟机的智能手机平台（不过官网还是按各系统提供了不同的版本下载）。本软件在各平台上都有不错的声誉，尤其是在黑莓（BlackBerry）手机上，更是得到了一致好评。软件提供4种不同的内存整理方式：开机整理、自动定时优化、手动快速整理、触发式整理。其中手动快速整理可立即获取剩余空间，而触发式整理则可根据设置的空余内存下限自动触发内存压缩功能。此外，还能用该软件来查看手机的详细系统信息，对内存运行方式进行高级设置。



主要特性： *多种专业的被动/主动内存整理方式相结合，能最大程度获取空闲内存。*

Oxios Memory

□平台：Windows Mobile/SmartPhone □版本：1.4 □大小：50kB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/1267.htm

这款软件安装后会在程序组中出现两个图标，一个是“Oxios CloseApps”，另一则为“Oxios Hibernate”，它们代表不同的内存释放方式，前者用来将内存中的普通程序关闭并释放，而后者可在不关闭当前运行程序的情况下释放内存。因此在内存相当紧张的情况下，使用后者将会获得更大内存空间，但同时也可能将其他程序关闭。软件的使用非常简单，只要在桌面上建立一个快捷图标，需要时轻轻一点，片刻之会即会弹出一个对话框，显示释放得到了多少可用内存。最后注意安装包中有两个版本，分别对应Windows Mobile和SmartPhone系统，选择对应的版本安装即可。



主要特性： *两种不同的内存释放可对应于不同的状况；使用非常简单，不涉及任何复杂操作。*

Auto Memory Manager

□平台：Android □版本：1.6 □大小：270kB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/4832.htm

由我国台湾省Android机友所开发的一款内存管理软件，效果非常出众，很多用户都评论使用该软件后，系统的运行流畅度大增，如果你也是一个Android手机的使用者，看起来它真是不容错过。本软件采用了特殊的内存管理算法，它并不是简单地整理内存或结束无用的软件进程，而是根据事先设置好的各种内存使用阈值，来动态调整内存的使用情况。这些内存使用阈值包括前台应用程序、可见程序、隐藏程序、空闲程序等。软件已预置多套配置参数，不过，网上也有不少用户在积极交流更有效的配置方案，因此如果你也决定使用，记得去搜索。



主要特性： *独特而高效的程序算法，使得最后的内存整理效果非常明显。*

手机优化大师-内存整理

□平台：所有支持Java的系统

□版本：1.0 □大小：81kB

□下载：http://soft.shouji.com.cn/down/18731.html

腾讯公司为中国移动百宝箱所设计的一款内存整理软件。这款软件提供3项主要功能：查看系统详细信息、对内存进行整理、修复屏幕坏点。作为一款内存整理软件，它的界面与功能设置显得不是很专业，不过一来体积轻巧、不浪费系统资源；二来使用简单，效果明显，只需在必要时点击“内存整理”，就能立刻获得空余内存（相当于前面MemoryUP的手动整理）。最后，它基于Java开发，目前各种主流的系统都能使用。注意：软件的修复坏点功能只针对软件性坏点，对于物理坏点它无能为力。



主要特性： *体积轻巧、使用简单，平台兼容性好。*

Freemem

□平台：Symbian □版本：0.9

□大小：20kB □下载：http://3gsoft.tech.sina.com.cn/contents/216.html

一款专为Symbian系统所开发的内存整理与释放软件。这款软件提供了两种类型、不同强度的内存释放方法。其一是“内存压缩”，该方法即我们平常所说的“内存整理”，只是对内存碎片进行重新整合，不会对已打开程序造成影响。而另一种“内存释放”，则会根据你所选择的程度（分为标准、中级、高级）来选择性地结束目前已打开的程序进程，程度越高，结束的进程越多，对应的内存释放也更多。



主要特性： *两种不同的空余内存获取方式，3种不同程度的内存释放方式，适用于不同的内存紧张状况。*

为竞技而生，因玩家精彩

——简评竞技外设产品

■北京 卷心菜投手

电子竞技类游戏作为一种新型竞技项目，强调速度、准确性和反应能力，除选手自身的要求外，对操控设备也有相当的要求。在CS刚流行时，468元的滚轮罗技银貂是众多“平民玩家”不可企及的奢侈品；当星际和魔兽对于鼠标的要求越来越高，玩家的游戏水平不断进步，而手里的“武器”却越来越不争气时，对这类设备开始形成很强烈的市场需求。罗技第一款光电鼠标极光旋貂问世时，还没人把它和电子竞技设备联系在一起；当微软的IE3.0以499元的天价摆在中关村的柜台里时，它就已被称为“最适合打QuakeⅢ和CS的光电鼠标”；2004年Razer的响尾蛇在世界第一“兽王”Grubby的手中闪烁着璀璨红光时，人们终于发现，游戏外设也有它的专属之地，引得原本在欧美享有盛誉的厂商纷至沓来——Razer来了、Cherry（樱桃）来了、Steel Series也来了……

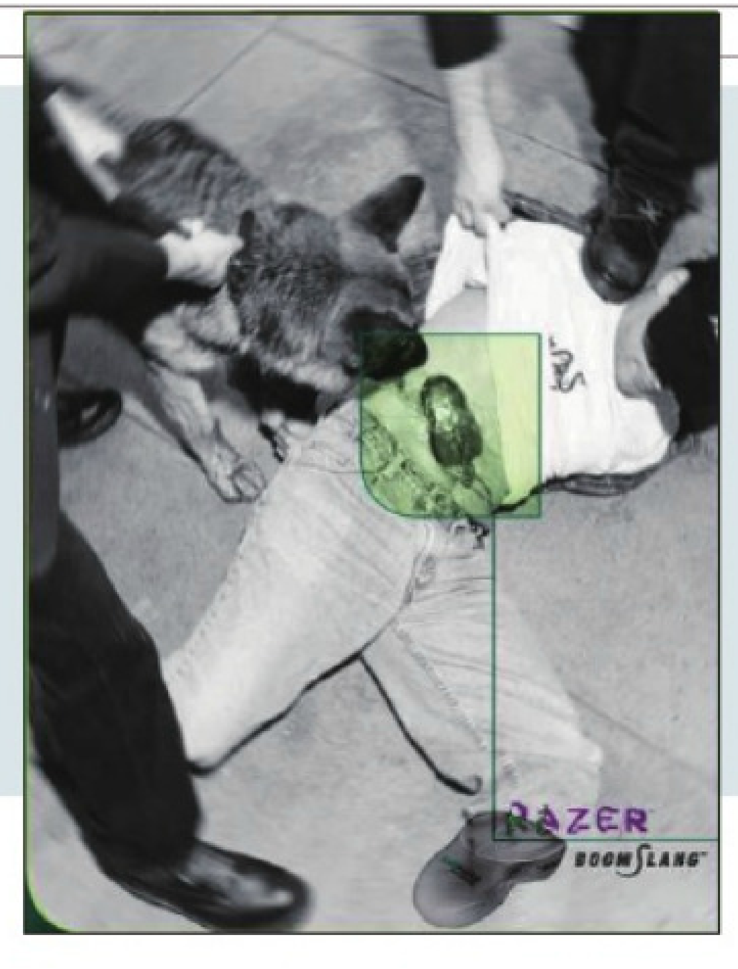


电竞选手一般是带着自己的设备参加比赛

题外话

据说，在多年以前的一场QUAKE比赛中，一个不知名的青年以不可思议的速度及精确无比的准度秒杀对手。他是真的这么优秀，还是使用了作弊工具呢？赛后，裁判长审查了他，并发现了这名青年的Razer Boomslang（非洲树蛇）鼠标，随即宣布，由于使用Razer鼠标会带来“不公平的技术提高”，而判定该玩家违例。这是Razer产品的首次惊艳亮相，专为竞技而生的外设产品概念也由此提出了。

研发Razer Boomslang鼠标的Karna公司起初并不知名，它生产出了Razer Boomslang 1000和Razer Boomslang 2000两款经典鼠标，其唯一特点就是为QUAKE玩家所定制，分辨率达到了前所未有的2000DPI（当时主流鼠标基本维持在400DPI，800DPI的产品已算是高端货），这即使在今天也让我们咋舌。当五花八门的QUAKE赛事如火如荼时，Razer系列也随之声名鹊起，它带给了游戏选手前所未有的体验，以至于当年的QUAKE四大高手人手一



← 在电竞伊始，使用Razer 非洲树蛇鼠标竟然会被视为作弊行为

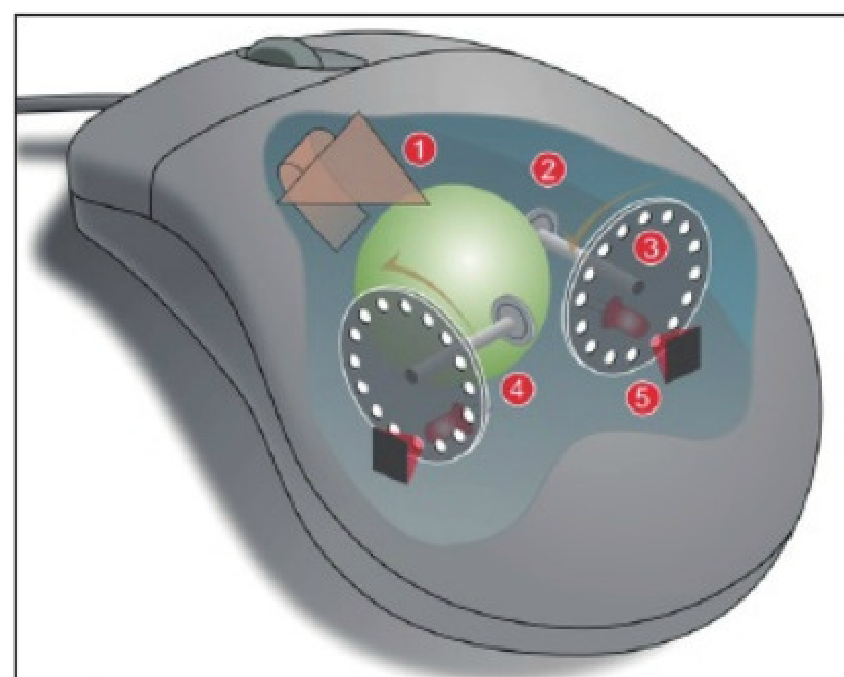

← 机械时代Razer便已经能达到2000DPI的分辨率

只Razer。

比较有趣的现象是，在外设产业刚刚崛起时，很多产品在面世伊始并没有打上竞技的烙印，不过经典往往在偶然间产生，微软的IE3.0、罗技的极光银貂便是最为成功的例子。时至今日，厂商们一窝蜂式扎根电子竞技市场，但广大玩家们所认准的品牌产品却依旧如故。

鼠标篇

竞技类游戏的分类不同，使其在鼠标的选择上有所侧重，如星际争霸与魔兽争霸RTS游戏要求的是快速移动能力（DPI），而FPS之流的CS等则是需要有精准的定位（扫描频率）。机械式鼠标的结构易受到灰尘等问题的干扰，影响鼠标性能，速度的提升上也曾遇到过瓶颈期。光学与激光鼠标的出现，轻而易举地解决了这些问题。




机械鼠标（上）与光电鼠标的结构对比，机械鼠标所需要的内部空间明显大于光电产品

小知识

鼠标的反应速度是由它的扫描频率决定的，第一代光学鼠标的扫描频率是每秒1500次，罗技公司将此速度提高到每秒2000次，微软又进一步把扫描频率提高到空前的每秒6000次，最高追踪速度可以达到37英寸/秒，扫描频率高正是微软IntelliEye光学引擎的优势，就像拉力赛一样，性能指标不断被刷新。扫描频率就像声音的采样率一样，是关系性能的重要指标，越高则能越能精确反映出鼠标细微的移动。提升扫描频率并不简单，一方面需要高级别的采样和识别技术，另一方面在鼠标的“眼睛”——光电传感芯片上，需要使用更大尺寸的光电传感芯片才能获得高扫描频率。

鼠标另一个重要的指标是分辨率，以DPI（每英寸点数，dots per inch）或CPI（每英寸输出点数，count per inch）来表示，后者是安捷伦定义的标准。例如具有800DPI分辨率的鼠标，每移动一英寸就会回传800次坐标点。分辨率越高，鼠标所需要的最小移动距离就越小，只有在使用较大分辨率的显示器时，高分辨率的鼠标才会显示出独特的性能优势。

光学和激光引擎在多年发展后，已达到6000DPI的水准，面对任何一款游戏、任何一款显示屏幕，都可以说是绰绰有余。而为了更好地发挥作为游戏鼠标所具备的高性能，应对不同玩家的需求，厂商们均挖空心思，在驱动程序上狠下工夫。诸如自定义按键、滚轮滚动速率、多项DPI值调节和双击速度等设置项目，紧密融合在官方配套驱动中。

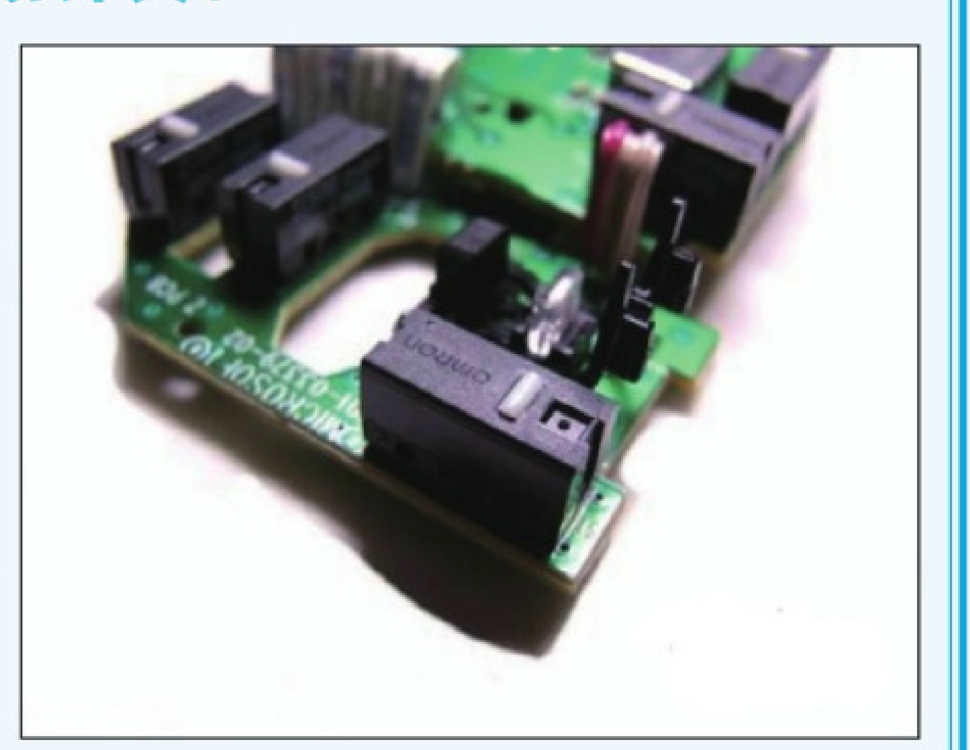
按键也是很多厂商下用心的地方，竞技鼠标的左右键一般讲究的是宽和大，回弹力较强，声音清脆，让使用者可随时掌控操作触发。侧键的位置也很讲究，离拇指太远不方便操作，太近了会有误触的情况发生。值得一提的是微软与Razer共同研发的Hahu鼠标，可更换侧面板的设计着实让广大玩家们欣喜了一下，日常办公、游戏娱乐都有着不同的应对方案。外壳材质这个问题不用多讲，大多数鼠标已经脱离讲究炫和工艺性的范畴，考虑到手汗、握持感等问题，光面鼠标不仅会打滑，堆积出来的污垢也会影响选手的心情，所以磨砂和仿肤质感是游戏鼠标最常使用的外壳材质。

各品牌经典产品介绍

罗技： 这是一个人们熟知的品牌、老牌键鼠厂商，也是一个能把握用户需求、应用各种先进技术的公司。多年来，它为用户们带来数之不尽的产品，每一款鼠标或多或少都具有自身鲜明的个性，或性能优异，或设计独到，或性价比出众、或概念超群。罗技极光旋貂的推出，开始了鼠标市场向光电化进军的脚步；银貂的怪异设计加快了鼠标工业设计的转变；而MX1000激光引擎的成功应用，又为鼠标市场打开了另一扇通往高端的大门。G1虽然性能一般，但却是在继IE3.0之后在电竞选手中应用最多的产品；G5的配重出现打破了鼠标重量单一，让很多玩家发觉了手感的差异；而

小知识

什么是鼠标的微动开关？


小小的微动决定了鼠标按键的手感问题，不容忽视

微动开关是一种内部采用金属簧片触发的部件，鼠标上的按键按下后，微动开关内的金属簧片触发一次，并向电脑传送出一个电讯号，之后再复位。鼠标上所有按键下必有一个微动开关，其品质直接影响的到按键手感。现在大多数鼠标选用的是欧姆龙微动开关，也有部分产品选择用ZIPPY、松下、Cherry等品牌的产品。由于用户在购买前无法拆开鼠标查看其采用的微动开关，所以购买前最好能有懂行的朋友推荐、指点，当然也会有电竞选手为追求终极手感而自行更换微动开关的情况。

微动编号	品牌	产地
D2FC-F-7N	欧姆龙	国产白点
D2F-J01F	欧姆龙	国产黑点
D2FC-F-N-T	欧姆龙	国产灰点
D2FC-F-7F	欧姆龙	日产白点
D2F-01FL	欧姆龙	日产灰点
D2F-F37(S)	欧姆龙	日产红点
d2f-01f-t	欧姆龙	欧姆龙原厂
99285	ZIPPY	中国台湾灰点
AH158061/AH156061	松下	日本红点

G9与G9x则是将游戏鼠标的发展推向了新的高度，仿肤质与磨砂背壳更换设计、超高的DPI，丰富的驱动设置项目，无一不表现出专为电子竞技而生的高端气质。



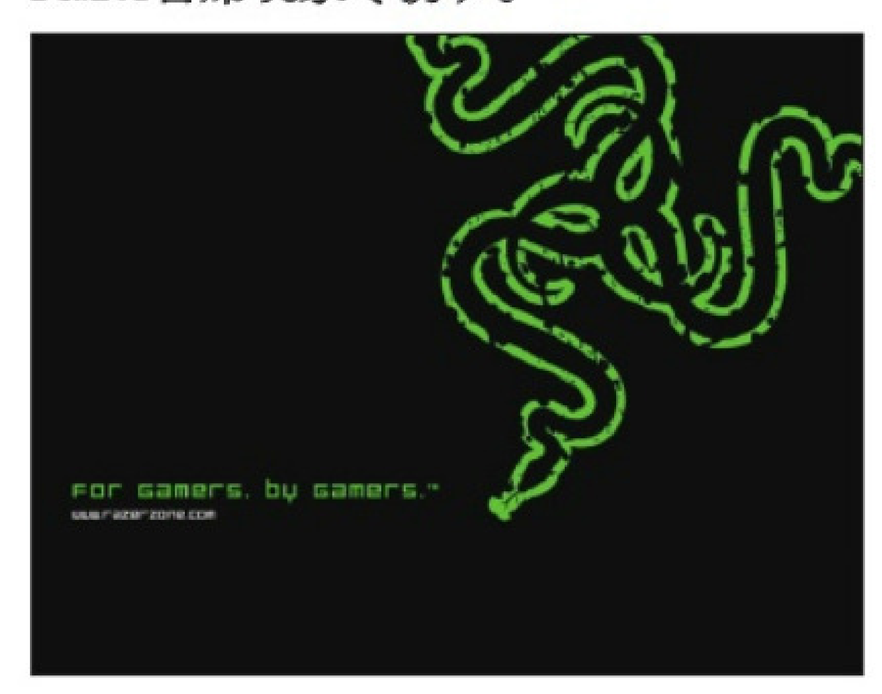
罗技经典产品的设计

微软： 在国内的硬件领域中，曾有着“罗技鼠标、微软键盘”的说法，可见微软的硬件研发能力也不是盖的。在光电鼠标盛行的初期，由于微软自身研发的光电引擎有着扫描频率上的优势，使得IE3.0和IO1.1被大量CS玩家们追捧，缘起就是电子竞技的优秀职业玩家使用这两种鼠标取得了很好的成绩。但其后并没有太多惊艳的产品亮相。继Habu之后，仅有SideWinder X系列键盘作为电竞设备出现在世人面前，但此时国内的游戏外设市场已被涌入的其他知名品牌所占据，反响并不热烈。从早期的两分天下到现在的群雄争霸，经历了IE4.0可观的返修率之后，微软鼠标的市场重心明显已放在了办公领域，电竞市场的辉煌已成明日黄花，玩家们的记忆中代表微软的始终是那多年以前的经典——IE3.0。


IE3.0——玩家心中永远的神话


SideWinder X系列并没有得到广大玩家和竞技高手的认可

Razer： 在上世纪90年代中期，随着网络对战游戏以及高对抗的FPS游戏的诞生，游戏玩家发现落后的外设制约了游戏水平的提高。正是Boomslang（非洲树蛇）使得Razer的游戏鼠标产品为玩家所认可，虽几多波折，但由电竞玩家创办的Razer最终成为顶级游戏键鼠品牌之一（见插文中Razer首席玩家专访）。



正式进军国内市场之后，Razer鼠标的发布速度达到了新高。它最大的特点是每款鼠标都以蛇来命名——经典的机械鼠标非洲树蛇、广受好评的光电鼠标炼狱蝰蛇以及无线竞技鼠标曼巴眼镜蛇。它们无一例外内置了存储器，可将玩家设定好的数据随鼠标携带，而不需要驱动的支持，在这点上便赢得了众多电竞爱好者的芳心。Razer的发展思路非常明确，每款外设上都有着电子竞技深深的烙印，虽然没有罗技配重仓的设计，驱动也曾经缺乏中文支持，但却不影响它的使用者在大赛中取得优异成

绩。在众多厂商为FPS和RTS绞尽脑汁设计产品时，那伽梵蛇——有着众多侧按键为MMO游戏服务的鼠标横空出世了，Razer对电子竞技发展前景的把握值得肯定。



炼狱蝰蛇和后续的加强版，也不失一代经典的风范

双飞燕： 国内老牌鼠标厂商，在机械鼠标时代，双飞燕3D、4D鼠标名声大噪。它们使用的微动开关坚固耐用，至今被老玩家们所津津乐道，网络上曾一度出现求购上世纪90年代出厂的双飞燕机械鼠标，只为获得其中微动开关的情形。双飞燕的老总是位非常热爱鼠标设计的人，据悉每款双飞燕的产品面世之前，都要由他进行试用和改良。多年的默默耕耘铸就了双飞燕X7的成功，独有的神定技术使鼠标离开桌面光标将不会移动，彻底解决了玩家在游戏时将鼠标抬起放下所造成的光标抖动问题。在低廉的价格上提供了高端电竞鼠标应有的功能，这就是双飞燕所执著的方向。



键盘篇

电子竞技所用的键盘和普通键盘有什么不同？为什么普通键盘无法满足游戏玩家的需求？

在电子竞技中经常需要同时按几个键来实现烦琐的指令操作，而指令操作的效率直接影响游戏进程或对抗胜负。如果熟练度不高，乃至忙乱中出现失误，结果自然不会很好。普通键盘相对死板的键位布局、键程的长短、手感等都会成为影响操作效率的因素。专用的游戏键盘，可通过专门的快捷键来对这项操作进行简化，只通过一个键就可实现原本需要多个键组合才能实现的操作，或者在键位布局上根据使用者可能出现的操作手法进行充分优化，这样对于游戏或比赛的进程都会起到不小的正面作用。



机械键盘的复生也是同样的道理，价廉物美的薄膜键盘长时间使用会无可避免地出现粘滞感，影响选手的正常发挥，而机械键盘不仅能提供恒久不变的按键反馈，还可在PS/2接口下实现全按键无冲突的功能，增强输入速度和手感。

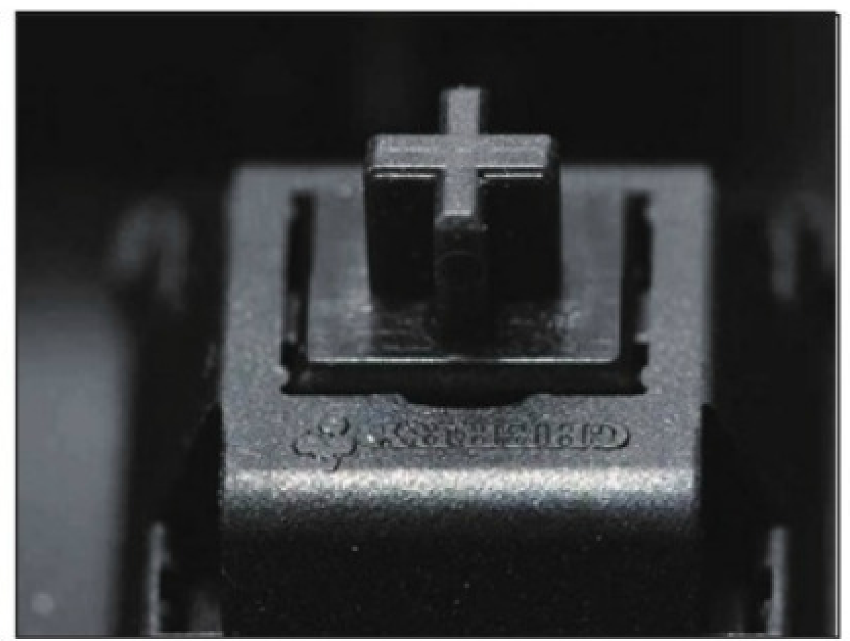
与普通键盘相比，游戏键盘最大的优势就在于驱动软件对游戏的特殊优化及各种专门功能。除去简单的多媒体及休眠等按键功能之外，游戏键盘驱动对于按键功能设置的细化程度也要明显高于普通键盘。不仅有罗技G15多达18个可自定义宏按键和Razer狼蛛可编程多功能键位，更有像战霸游戏键盘这种可通过切换驱动选项来随意改变不同游戏对应键位这种极为人性化的软件支持。和普通键盘104键标准且千篇一律的设计相比，游戏键盘呈现的是一种百花齐放的竞争态势。可以说大多数游戏键盘都有属于自己的显著特点，如G15键盘的液晶显示屏、战霸键盘的可更换键面、微软X6可随意放置在键盘左右侧的数字按键区、狼爪键盘对于CS游戏的高度针对性、Razer黑腹狼蛛柔和的背光设计、全键盘按键自定义功能以及Steel Series 7G机械键盘全无冲设计与那长到令人发指的使用寿命，所有这些独特创意几乎都是在游戏键盘身上才能看得到。

游戏键盘介绍

Steel Series 7G机械键盘

采用CHERRY黄金触点的黑轴MX微动，单个按键寿命可达5000万次，是目前所有游戏键盘中的寿命之王。7G继承了CHERRY系机械键盘的传统外观，增加的手托提高了键盘本身的使用舒适度，多媒体控制键使其成为了首款具有媒体功能的机械键盘，键盘左上方的USB与音频接口为竞技对战提供了方便，唯一缺点便是售价过于昂贵，无论是谁购买都要掂量一下上千元的键盘是否真的值得。





机械键盘最为重要的微动开关，或者称之为轴的东西

罗技G15游戏键盘



罗技顶级游戏键盘，最大特色为游戏快捷键异常丰富，上方液晶显示屏可即时查看游戏信息，驱动性能极为强大，可发光按键在提高视觉效果的同时又可避免字体磨损，可谓一举两得。但由于是薄膜键盘，性价比不是很高，且手感与机械键盘还有着不小差距。丰富的快捷（下转第55页）

因游戏而生，为完美而努力——专访雷蛇首席玩家及CEO陈民亮

本刊记者 电子土豆

“始于玩家，赋予玩家”——这是成立于1998年的雷蛇（Razer）公司坚持的设计理念，这家总部位于美国加利福尼亚州的高端游戏外设制造商，一直以其高精准度、灵敏度、实用性的产品和设计独创性，受到玩家们的喜爱。不过，很少有人知道，雷蛇的主要创办者陈民亮（Tan Min Liang）曾是一位就职于顶尖律师事务所的律师。6月7日，这位雷蛇首席玩家及CEO专程来到大众软件杂志社，从一位资深玩家的角度，与同样作为玩家的我们一起分享有关雷蛇、游戏和游戏外设的话题。



雷蛇首席玩家及CEO陈民亮（左2）与本刊编辑

大软： 作为一位顶尖律师事务所的律师，您为何转行到竞技外设行业，过去的职业对于雷蛇的创办与发展是否有影响？

陈民亮： 其实做律师的确是蛮有前途，我想转行更多的是为了理想，因为我热爱游戏，喜欢比做律师更有创造性的工作。过去做律师的一个职业特点是非常关注细节，追求完美，所以我后来对待雷蛇产品也非常注重细节的体验。

大软： 您现在喜欢玩什么游戏，自己用得最多的是雷蛇的哪些产品？

陈民亮： 我玩的游戏其实挺多挺杂，过去有玩Doom、波斯王子，最近非常热衷于星际争霸2，像国内的穿越火线也非常喜欢，现在偶尔还会去“偷菜”（笑）。我觉得游戏无所谓大小、类型，最重要是好玩，能带来乐趣。现在一般用曼巴眼镜蛇玩MMO游戏，出差时会用便携的八歧大蛇，再就是雷蛇尚在开发中的一款游戏键盘。

大软： 说到键盘，您怎样看待机械键盘和薄膜键盘产品的差别，雷蛇未来在键盘方面有何新品规划？

陈民亮： 我个人很喜欢IBM经典的Model M机械键盘，我们对机械键盘很感兴趣，目前正在测试Chery的微动开关中，但雷蛇的设计周期一向会比较长，所以现在还说不好何时会推出新品。

大软： 雷蛇在鼠标设计中主要考虑哪些方面，是否会专门针对FPS、SLG等游戏的不同需求？

陈民亮： 好的游戏鼠标应该有一定综合性，比如雷蛇的炼狱蝰蛇就能适应多种游戏竞技项目，当然有些产品设计时会有一定倾向性，像“地狱狂蛇”就比较适合RTS游戏。

大软： 2010年雷蛇还会推出哪些新产品，针对PC游戏的无线感应游戏控制器的研发是否有进展？

陈民亮： 我们不便在正式发布前公布许多产品细节，可以透露的是，今年我们会推出Xbox 360的手柄，年底前会推出PC平台的体感手柄。这款强调Sixsense（第六感）的体感产品能够识别毫米级别的位移，并会与许多新游戏配合，将体感游戏推向新的标准。

大软： 目前像罗技等老牌厂商也推出了专注于游戏应用的外设产品，您是否用过它们的产品，是否能从对手的角度评论一下竞争品牌及其产品？另外雷蛇怎么看“山寨产品”这一现象？

陈民亮： 我自己曾用过罗技的一款金属质感迷你鼠标（记者注：应为迷你晶貂），挺好用的。不过从公司的角度来说，我们并不很关注对手，而更注重自身产品的完美。雷蛇有着自己的设计理念，一直致力于将最新技术应用在游戏外设产品中去，而且每三年会改变产品风格（注：可理解为引领新潮流）。与许多公司先进行成本核算、定价再来设计产品的做法不同，雷蛇会先完善产品的设计，最后再定价。从某种意义上说，我们不是生意人或工程师，更像艺术家，喜欢用对待艺术品的眼光来对待产品。山寨产品做不到这一点，它们可以模仿外观，但没法复制核心的东西。

大软： 目前国内有哪些电子竞技选手在用雷蛇的产品，雷蛇与他们有哪些合作，未来是否考虑赞助更多选手或电竞比赛？

陈民亮： 据初步统计，在职业选手中有80%的人正在用雷蛇的产品，事实上已有许多人找到我们要求赞助。我们对于被赞助者有几点要求，首先是一定已经在使用雷蛇产品，而不是因为接受赞助不得不用，然后就是在电竞方面有发展的潜能，同时要认可雷蛇的文化。当然，我们并不希望雷蛇的产品只限制在职业选手和高端玩家中使用，所以不会特别突出这方面。

大软： 今年4月初雷蛇在上海与麒麟、盛大在线举办发布会，宣布将进行深度战略合作，请问未来雷蛇是否会拿出更多产品与国内网游厂商进行合作推广？

陈民亮： 会的，我们目前在与腾讯、完美时空等公司商讨合作，另外我们在国外与暴雪的关系很密切，因此等星际争霸2推出后会在国内展开更多相关合作。

大软： 雷蛇怎样看待中国市场，对于自己在中国市场的发展是否有一个预期目标？

陈民亮： 中国现在是世界关注的焦点，我们会致力于与国内游戏厂商的合作，尤其是星际2推出后，将在国内有一系列推广活动，主要是赞助比赛。就雷蛇本身的传统来说，我们并不特别关注销售，而更注重推动我们的产品

理念，先让中国用户更了解我们的品牌，而后再发展市场。

在与陈民亮的交流中，他一直强调自己首先是一个热爱游戏的玩家，连他递给本刊记者的名片都写着“Chief Gamer”（首席玩家）。Min笑称他与玩家、媒体交流中则更喜欢以玩家的身份出现，只有在跟西装革履的人谈生意时才会用CEO的名片。这种注重玩家体验和细节完善的风格和企业文化也深刻体现在雷蛇的产品中，这应该也是雷蛇吸引广大游戏玩家的独特魅力所在。

（上接第53页）键在很多情况下并不能完全发挥出优势，它算是一款综合性键盘产品，游戏、办公和日常娱乐都可胜任，多面手的特性决定了G15在电竞行列中只是处于中游水平。

战霸游戏专用键盘



可更换键面设计是它最大的亮点

最具个性的游戏键盘之一，可更换键帽设计，针对CS及热门网络游戏如魔兽世界提供了特别优化的专用键帽，无论外观的主题贴合度还是快捷键的实用性都尽善尽美。另外，通过更新驱动可实现支持多款不同类型的游戏按键设置，缺点是按键手感一般，且无人体工学设计。

狼爪CS专用键盘

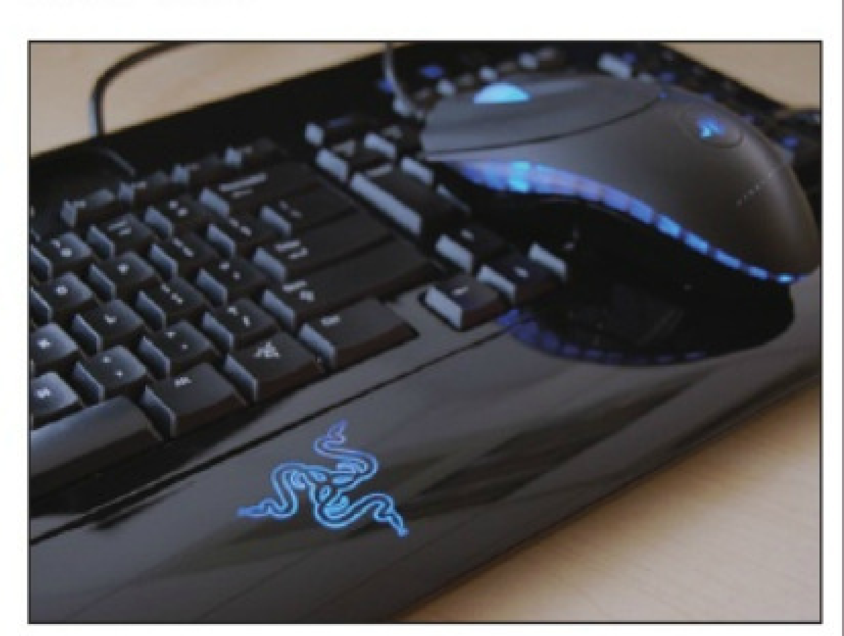
专门针对CS而设计的专门游戏工具，初代与二代为专用键区与打字键区结合型设计，三代则取消打字键区，只保留CS专用键区，彻底改为专用游戏控制设备。使用手感甚至优于战霸键盘的CS专用键面，按键手感尚可，作用相对局限。



3代狼爪CS专用键盘全家福

Razer狼蛛键盘

狼蛛也可算是一款综合性键盘产品，但独特的薄膜结构提供了类似机械键盘的手感，加上左右两边各5个可自定义宏按键，为它的游戏身份增色不少。仅在多功能按键区与腕托部分提供了背光设计，照自家的黑腹狼蛛有所不足，但依靠键盘上方的接口可接驳Razer专属的照明灯或麦克风，也算是稍有补偿。由多位明星选手代言的狼蛛售价不菲，上市多年也未有太大价格波动，是款很有收藏价值的产品。



其他产品篇

对游戏玩家来说，仅有一个性能强悍，定位精准的鼠标是不够的，合理搭配鼠标垫使用，才能更好地发挥技术。就像咖啡与砂糖之间的关系，调和最为重要，每个人的口味不同选择上也会有所区别。市售鼠标垫按材质的不同分为布垫、塑料垫、玻璃垫以及金属垫。材质特性使每种鼠标垫均有不同优缺点。

布垫：市场中最为常见的产品，成本低，价格相对便宜，质地柔软舒适，适合大多数用户。主要缺点是长时间使用后会留下岁月斑驳的痕迹，不易清洗。

塑料垫：新型高分子聚合塑料鼠标垫的出现，着实掀起了一阵抢购狂潮，代表作品便是鼎鼎大名的1030，使得老式薄片型、表面色彩斑斓的劣质产品失去了用户的宠爱。常见的1030和国内RantoPad所推出的系列产品通常具有粗细两面，根据不同应用选择相应表面，百元左右不高的售价也在广大玩家接受的范围之内，只是耐磨性稍差，长时间使用便可清晰看到磨损。

玻璃垫：经过特殊打磨过的玻璃，表面的凹凸点非常适合高端光电鼠标进行定位，坚硬的质地和顺滑的特点也使得玻璃鼠标垫能够长时间为玩家服役。缺点是使用过程中细细的摩擦声让喜好安静的用户无法接受，容易划伤也是其无法回避的问题。

金属垫：金属鼠标垫多使用铝质材料，易于成型，后期的强度、顺滑程度都有着不错的表现，轻易不会损坏和可随意清洗的特点为金属垫在市场中赢得了一席之地。盛夏使用有着消暑的奇功，若在其他季节便有些清凉得过头，汗渍会模糊表面也是金属垫令人头疼的问题。市场中常见的3S、4S是金属鼠标垫中的佼佼者，面积不同，价格区别也较为明显。

鼠标贴脚：装备就要配全套，除了布垫，其他几种材质的鼠标垫硬度均很高，鼠标脚垫的磨损程度也会相对加剧。贴脚在保护鼠标的同时，还具有增加顺滑的作用，不同材质的贴脚也同样有着不同特性：布制贴脚价格便宜，塑料贴脚耐磨和顺滑度较强，新近流行以特富龙为材质的贴脚，对鼠标垫的适应能力和耐磨度均高于普通塑料与布制贴脚，推荐选购。

除鼠标垫外，常见的竞技外设还有专用耳机、鼠标线卡、防汗手套和外设背包等，如果是电竞专业选手，这些都应该配备齐全。但对普通玩家来说，大可不必劳神将它们收入囊中。虽然“工欲善其事，必先利其器”，但如果初衷只是为了休闲或获得比一般外设更好的感觉，简单尝试下中端产品即可，没必要完全依照明星的配置掏腰包。毕竟只有符合自己感觉才会是心目中的NO.1。电子竞技市场之所以呈现千娇百媚的姿态，不正是因为我们有着太多太多的选择吗？

小改变大效果，爱机平安度夏指南

■晶合实验室 魔之左手

45nm和32nm制造工艺的处理器、40nm制造工艺的GPU，在厂商的口中，这些更精细的制造工艺最大优点恐怕就是节能和低功耗。然而事实情况是，在这样的制造工艺下，厂商总会在核心中塞入更密集的晶体管，对散热要求最直观的TDP（热设计功耗）不降反升，在更小的面积上发出更高的热量，对这些配件及整机的散热能力都提出了更高要求，所以在即将到来的又一次炎热夏季中，我们更强大的爱机，对散热能力的要求也变得空前强烈。而我们也发现近期散热配件厂商推出的产品，呈现出了明显不同以往的趋势——各种强力散热方式正在让位于效果出色，而噪声更低的散热设计，电脑可以借助这些产品从嘈杂走向宁静。

应该选择怎样的产品，才能让爱机安全又平静地度过夏天呢？针对不同的用户，我们也有各种不同的推荐，至于液冷、油浸等方式，虽然散热效果出色，但从读者的实际情况考虑，仅进行了解即可，因为成本很高且安装不易，同时存在很大的危险性，一旦出问题将直接造成硬件损毁，不建议大家选择这些方式进行散热。本文的主要目的就是采用相对较低的成本来实现明显的散热改进，所以在下面的方案和产品介绍中都不会关注高价产品，而尽量选择性价比较好的产品。


非常夸张的油浸式散热PC

永恒的主题，处理器散热

如果读者们还记得近期的一系列处理器风扇新品评测的话，应该会发现这些产品中，热管加侧置风扇的比例非常高。与传统方式相比，它的散热片可以设计得更大更高，鳍片组的体积和总面积就更大，风扇直径也可以随着散热片的高度增长。而向上发展的散热片在同体积下比“平摊”式的大型散热片投影面积更小，减少了对安装孔/安装位的遮蔽，例如在采用8英寸风扇的情况下，水平风扇方式散热片就很影响安装，而侧置风扇方式几乎完全没有影响。

采用大直径风扇的散热器大都采用热管导热方式，将散热片主体抬升，以避免大型散热片对处理器周边MOS管及其散热片的挤压或妨碍。侧置风扇散热片采用水平鳍片，也让热管布置更简洁，它完全可直接向上通过所有鳍片进行热量传导，而水平布置风扇的话，要连接鳍片需要热管水平穿过鳍片，热管必须有个较大的弯折角度，而且在水平方向必

然有穿越出鳍片的部分，难免影响到风扇的安装，甚至与周围零件产生冲突。

当然侧置风扇也有一定缺陷，例如比较薄的机箱中就难以容纳，而且显然会与38° 机箱侧板上的散热管道冲突。另外其重心更远离主板，会对主板产生较大的拉力，如果主板质量较差或安装不是很稳固的话，它将是影响整体稳定性的一颗“定时炸弹”。好在使用薄型机箱和低端主板一般都会搭配低端处理器，我们建议这些用户采用常规布局的散热器即可。



Tt凤凰S400侧面横向穿出的热管比较碍事

关于硅脂的问题

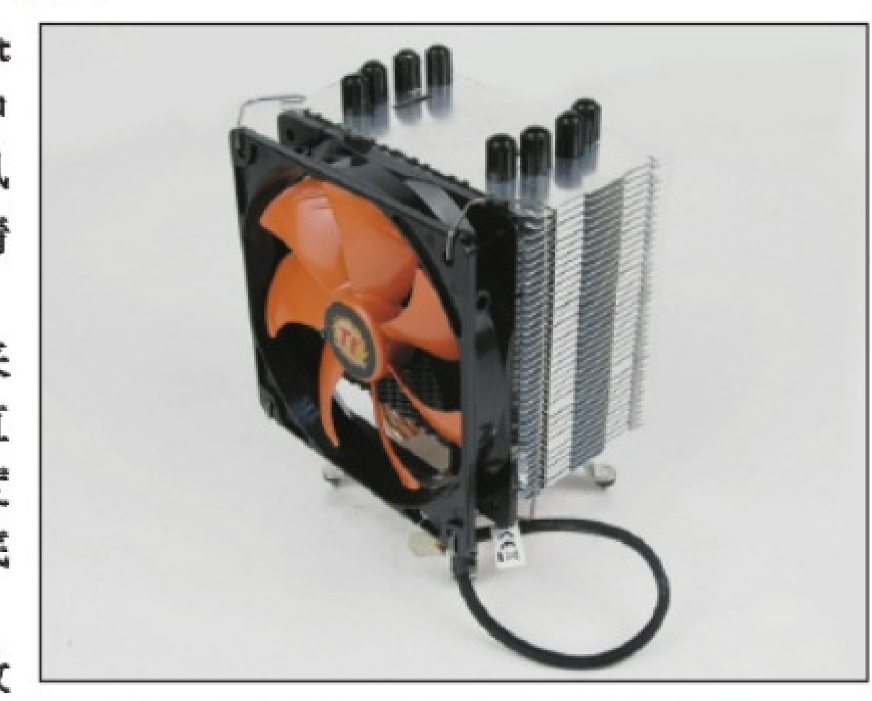
涂抹硅脂是安装散热器时非常重要的步骤，因为很难保证处理器封装表面和散热器底部之间严丝合缝的紧密接触，所以需要硅脂在两者之间进行热量的传导，同时它可以填充处理器铁盖和散热器中间的坑槽，并排除两者平面之间的空气，避免不善传热的空气在中间形成“保温层”。

尽管加入了多种辅助散热材料，硅脂的热阻仍然比金属的大不少，所以并非用量大就好，最好的情况是能在处理器/GPU金属顶盖与散热器底面之间形成薄薄的一层致密无空气的涂层，如果散热器底面并不平整，例如GTX470/480采用的热管直接位于底面的情况，就要略微多加硅脂以填补缝隙，最好是在散热器底面先涂满，之后再在处理器/GPU顶盖少量涂抹硅脂。

硅脂也并非一涂上就能发挥最佳效果，在经过一段时间的压制和开关机的冷热循环后，硅脂会更加均匀地分布在处理器和散热器之间的空隙中，并且挤出剩余空气，导热效果才真正完全发挥。

产品介绍

1.Tt凤凰S300（198元）



我们曾经进行过介绍的Tt凤凰S300是一款性价比不错的中端产品，采用了12cm大直径风扇，最大转速仅有1300r/m的情况下就可提供51CFM的风量，因此开机时也不需要加大转速来压制瞬间高温，噪声可以一直保持16dB的低水平。但其高度达到160mm，并采用了专用底座，安装比较麻烦。

薄型机箱的用户，如果对散热能力和噪声水平要求较高的话。可以考虑性能和价格都非常接近的Tt凤凰S400——本文前面提到的一款水平风扇散热器。

2.超频三红海标准版HP-928（85元）



这是一款价格比较低的侧置风扇产品，而其成本较低的代价就是采用了铝制底座和散热片密度、散热片的面积都较小，不过用在中端处理器上应该已经足够了。尽管风扇直径并不算大，转速也达到了2200r/m，但其噪声的标称值仅有20dB，还算比较安静。

3.九州风神冰凌400（160元）



这款产品无论是价格还是配置，都恰好位于前面两款产品的中间，其散热片面积比超频三红海标准版HP-928增大了不少，且采用了铜质底座。不过风扇直径仅有9cm，最大转速达到2200r/m，噪声为17.8～34dB，所以在开机瞬间的全速运行时它还是比较吵闹的，好在正常运行时较为安静。

显卡散热

自从本编的“摸”之左手被RADEON HD5890和GTX480连续烫过之后，对40nm的旗舰级显示核心信任度就急剧下降，其嗡嗡作响如世界杯赛场一般的风扇，其实仅仅能满足核心不至于烧毁而已。如果已经配备了如前文所述的那些低噪声处理器风扇，用户就会发现无论温度还是噪声，中高端显卡都是机箱内最让人难以容忍的部分。



高端显卡运行也带来高噪声

当然我们首先应该了解的是，显卡的GPU与PCB、电源接口设计等都与主板有很大不同，而且远远没有达到标准化的程度，所以要更换散热器的话，一定要注意其安装方式是否适合自己显卡的PCB。对采用公版PCB的产品而言，我们经常能发现其GPU附近的电路板上有多个穿孔，尽管很可能一部分并未被使用，但这些较为标准的穿孔布置非常有利于选择相应的散热器，而同时显卡散热器的安装位经常也设计成可进行多种选择的。而选择了非公版产品的用户，在购买散热器时就需要考虑到PCB设计，最好能够携带显卡到购买现场实际安装。

在采购显卡散热器时，我们建议大家选择相应的显存及电路散热片，以免较大的散热器与这些散热片间出现冲突。另外显卡提供的风扇电源接口也较为多样，虽然大部分显卡散热器的风扇电源接口也可插在主板上，但这样会影响到风扇根据GPU温度改变转速的功能。

产品推荐

1.超频三爱琴海加强版（199元）



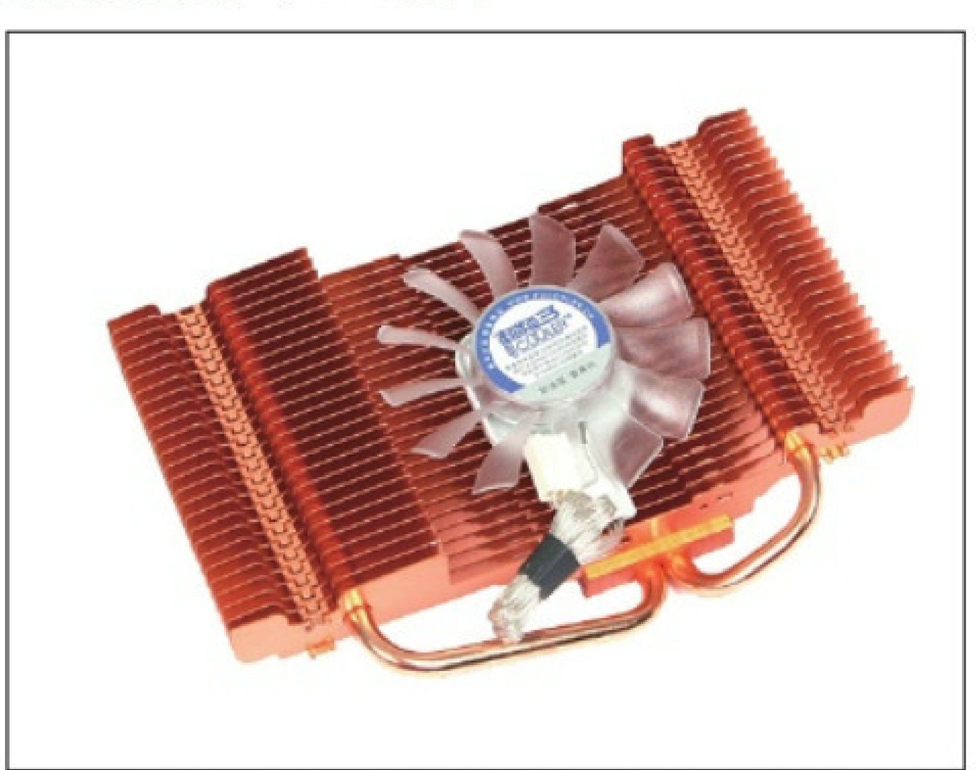
这是一款中等价位显卡散热器，其体积、风量等都比较一般，双风扇配置需要较大的PCB面积，比较适合中端显卡而非高端显卡的散热器升级。相对于大部分的显卡标配风扇，其600～1800r/m转速的双8cm风扇，噪声仅有8～24.1dB，在不启动3D应用程序时，低速转动的风扇几乎是寂静无声的。其底面采用了热管直接接触核心的设计，所以需要像插文中所述那样多用一些硅脂以填充热管与底面之间的空隙。

2.Tt ISGC V320（480元）



这是一款较高端的显卡散热器，正面外观与超频三爱琴海加强版有些类似，但体积大得多，采用了双12cm风扇，最大风量也增加到了58.3CFM，而转速仅有800～1300r/m，最大噪声仅有16dB。其纯铜底座和5个热管可以很好地吸收开机瞬间热量并迅速传到到散热片上。

3.超频三爱琴海普及版（110元）



这是较低端的“普及版”显卡散热器，主要用于改造一些散热设计较为简陋的中端显卡如低价版RADEON HD5670、GeForce GT240等产品。它采用单风扇和大尺寸散热片设计，风扇转速2000r/m，噪声为可接受的18dB±10%。其30.6CFM的风量应该不仅可以满足日常应用，还可达到适度超频的需求。

另外，目前市场中还有一些用于显卡外的风扇，在其他插槽位置设置风扇，而在笔者的实际使用经验中，这类产品更大的作用应该是加快显卡周边气流，略微降低显卡周边温度，作为密集发热部件的GPU等重点部位，其实很难从这种较远距离的气流中得到很明显的散热效果，反而可能因此造成显卡表面沾染更大面积的灰尘，对今后的清洁造成麻烦。



机箱散热

我们知道在运行中会产生明显热量的其实远不止处理器和显卡两个部分，它们只是发热量较大，需要特别关注而已。对于同样产生一定热量的内存、硬盘、芯片组甚至电源等部分来说，为每一处增加风扇实在不太现实，而且会产生额外的噪声和灰尘堆积，针对这些产品，我们更建议采用提升机箱整体散热能力、优化风路的方式加强其散热能力。

在目前最主流的ATX塔式机箱中，基本上都采用了后上部排风的方式，而进风就主要依靠前部和侧面。这样可以保持前面和侧面环境与空气的清洁，更重要的则是——相信没人愿意一直处在机箱吹出中的热风里吧。

由于采用了这种方式，我们加强机箱散热能力的关键，首先是加强进风和出风的力度，其次就是尽量让风路保持畅

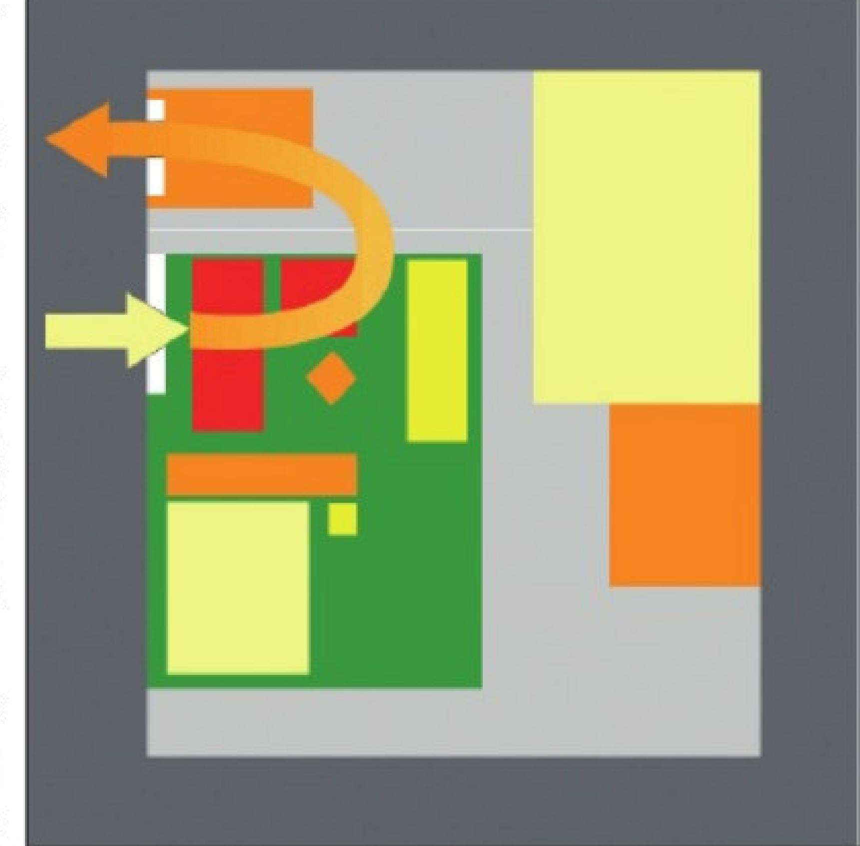
通，前者我们主要通过增加风扇的方式，后者我们则可以通过捆扎连线和优化板卡、设备的排列方式减少其对风路的影响。例如在常见的品牌机机箱中，厂商通常将连线捆扎后沿主板安装位的边缘进行固定，就基本不会对机箱内的散热气流产生明显影响。

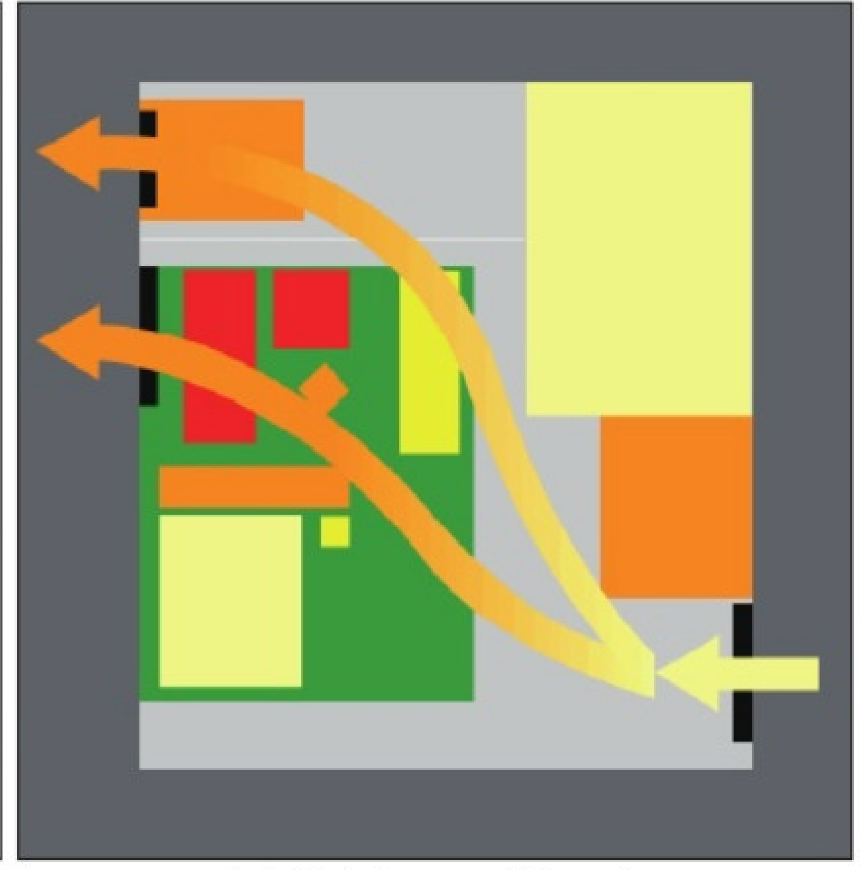

品牌机的理线方式非常值得借鉴

在机箱散热上，机箱内的气流设计是非常重要的。增加风扇时首先我们应该确定几个原则，第一，由于机箱内电源位置基本都确定在上方，且基本都是排风式设计，而其下就是发热量最大的处理器与显卡部分，它们则采用了对高热部分吹风的设计，我们安装风扇一定要根据这个无法改变的现状进行设计。第二，在固定螺丝位的允许下，尽量选择大直径低转速风扇，加大风量同时降低噪声。

在目前的机箱中，进出风位置主要有电源、背部开孔/风扇位、前部开孔/风扇位和侧板开孔/风扇位。由于电源排风位置的确定和热空气向上自动流动的特性，以及我们前面提到的体感问题，最低位置的前部应该作为进风入口，这点没有什么可争论的。侧板开孔正好处于主板处理器部分上方，如果作为排风口，会与处理器风扇的风向严重冲突，降低吹向散热片的有效气流，而如果进风的话，可以将冷空气最快地送到处理器附近，有助于其散热，当然这一部分也应作为入风口。

目前争论比较大的其实就是背部开孔应该作为排风还是入风口使用，从目前的一些测试结果看，我们认为作为排风口更合适一些。当作为入风口时，它很可能吸入附近电源风扇排出的热空气，而且进入机箱后会将处理器附近MOS管的热空气直接吹向处理器。而作为排风口，就可加速处理器附近，包括从显卡处吹来的热空气的快速排出，如果与我们本文推荐的侧置风扇配合保持风向一致，散热效果会更加明显；当然如果侧置风扇风向相反，则最好不要安装额外的机背风扇。


背部作为入风口时的风路（红色为高热区域）


背部作为出风口时的风路

笔记本散热

在夏季，笔记本用户应该会发现原本很安静的电脑侧后方开始频繁发出比较明显的气流声，因为即使是低发热量的移动平台，在夏季的温度也会轻易超越散热系统的预警值，并因此激活风扇，甚至不得不让内部风扇长时间运行，而更糟糕的情况则是其内置的小小风扇并不足以彻底降服在那窄小空间内发烧的配件，造成或大或小的“杯具”，例如“惠普门”事件其实就是过热配件惹的祸。

当然在紧密的笔记本电脑内部我们不太可能轻易自行增加散热措施，即使有这样的产品，由于不得不针对太多种类的笔记本内部设计，产量不可能很大，成本也会高得惊人。总之我们认为，对笔记本散热能力感到担心的用户，恐怕都不得不选择从外部去冷却外壳最热的部分——底部，以间接降低内部温度，相关产品也就是我们常说的笔记本散热底座或散热垫。

产品推荐

1.酷冷至尊尊龙5228 （170元）

这是一款中端散热底座，其主要特点就是除了使用大口径风扇增强散热能力，采用金属结构加快导热外，还使用LED灯创造一定视觉效果。



酷冷至尊尊龙5228适合15.4英寸以下屏幕笔记本电脑，采用了140mm×140mm×15mm的大口径薄型风扇，转速700～1400r/m，风量达到23～44CFM，最大噪声15dB。它采用USB接口取电，而且正后方设有两个USB端口，当其中之一连接至电脑取电时，另一个就成为支持数据传输的HUB端口，让电脑的USB连接总数保持不变。

2.超频三铁马HVC-160 （66元）

这款笔记本散热底座虽然同样是低端产品，但设计更加时尚，有红底黑面、蓝底银面、通体纯黑等多种色彩



搭配。其表面为全铝金属面板，配有16cm静音风扇，转速仅有900r/m，风量则达到了68.3CFM，噪声低于20dB，重量则仅有530g，也相当轻便。

3.九州风神N200（47元）

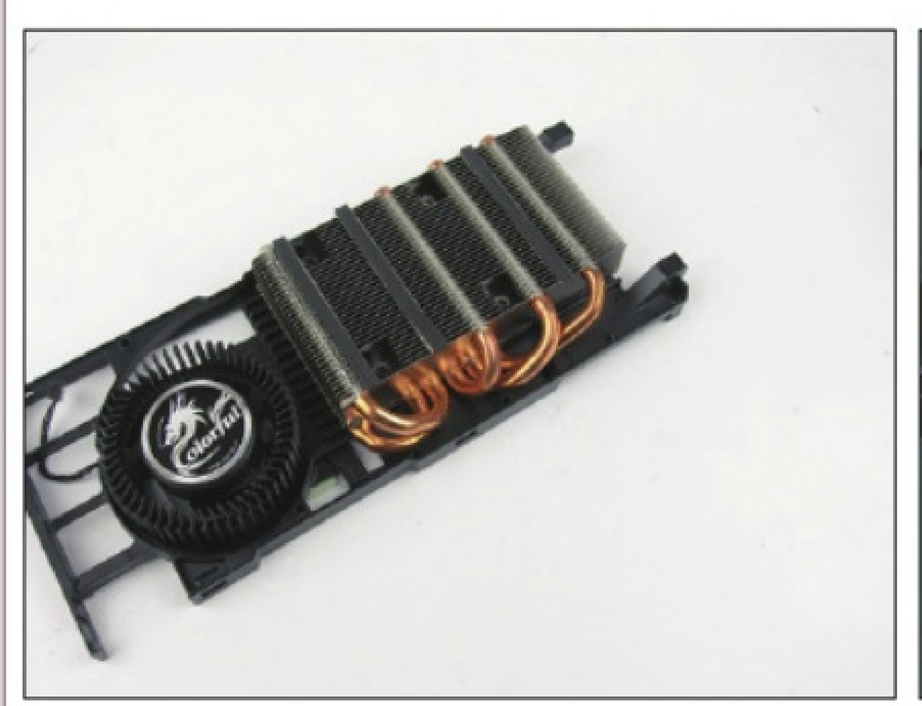


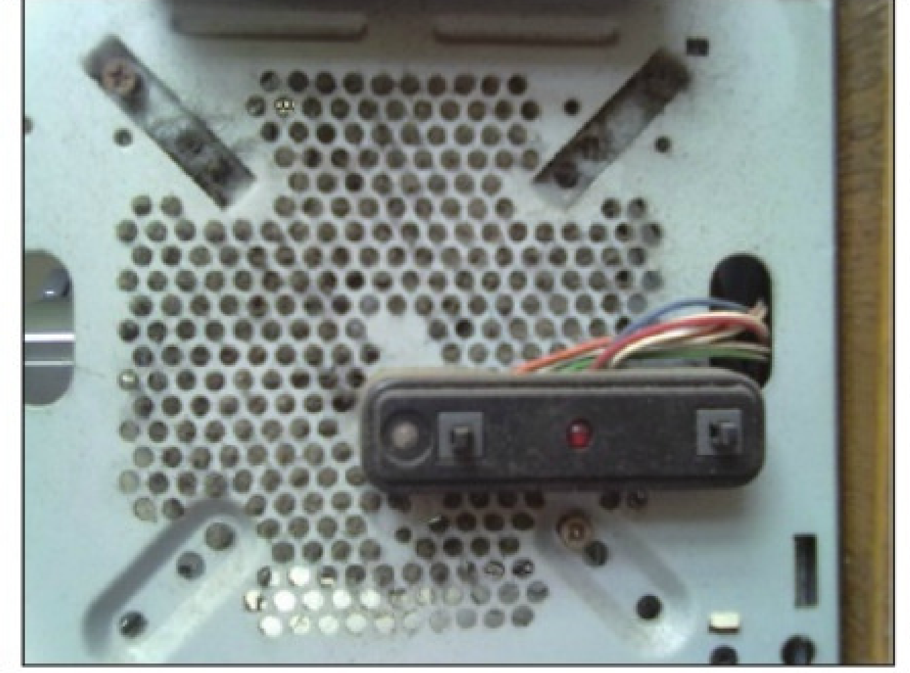
对于上网本或普通笔记本用户来说，其实完全不必要花过多的钱去追求很炫的视觉效果，或者指望通过散热底座的金属材质来辅助散热，底部的温度差可能根本不足以让散热底座的温度发生明显改变。而塑料材质的底座和减去炫目的效果装饰后，还可以给我们带来更轻便的产品。

九州风神N200仅能支持14英寸以下尺寸的笔记本，设计较为简洁，采用高强度工程塑料加金属网孔板设计，12cm风扇转速为1000r/m，噪声22.7dB。其USB电源连线可收在产品内，总体重量不足600g。

清洁电脑，增强散热

在炎热的夏季，特别是在目前国内大部分地区都会出现的湿热环境中，电脑中冬季寄存的灰尘在吸收了水汽后，会更牢固地粘附在风扇叶片或格栅、网孔等部位，严重影响散热。板卡上的积尘潮湿后还可能造成短路，影响电脑稳定性甚至造成严重的损坏；在键盘鼠标等处的灰尘污垢也会对用户的健康产生不良影响。但在这里，我们还是有限关照一下正在高烧中的机箱吧。





相对来讲，板卡上的积尘虽然更加危险，但也大都非常明显，而位于机箱隐秘部位或散热器上的灰尘却很不显眼。首先我们应该注意的是，目前非常流行的散热片设计，如左图所示，在这些空隙非常小的散热片阵列中，絮状灰尘非常容易聚集在进风一侧，且这种类型的散热鳍片与开放式散热片或更大空隙的散热片相比，更容易被彻底堵塞，造成入风量的大幅度下降，严重降低散热效果。

同样的情况也出现在机箱中，安装了机箱风扇的部位，如果采用上图所示的这种小网格设计，在入风方向也会很容易堵塞，这将大大降低风扇能提供的实际风量。

总结





由于厂商同样发现了目前电脑严峻的散热问题，因此目前的散热产品在种类上达到了空前的丰富，且设计越来越合理，散热改造也变得更加简单，我们只需要选择适合的产品，并按照其说明安装即可。甚至连我们前面提到的水冷散热，都可以直接选择厂家的成套装备，例如针对处理器、芯片组的酷冷（CoolerMaster）海雕和针对显卡的Tt TMG ND3（CL-W0119）都仅有300多元，后者甚至比我们文中提到的Tt中高端显卡风冷散热器还要便宜。

在全部可以依赖现成产品的情况下，如何搭配和设计散热方案就更加重要了，希望大家能从本文中得到启发，以较低的成本充分改造自己的爱机，通过小改变获得大效果，让爱机冷静平安度过这个炎夏。



头牌新闻

三星LED显示器鉴赏会在京召开

■本刊记者 冰河

2010年6月9日三星绝色LED显示器鉴赏大会在北京鼎好三星数码体验馆盛大召开，数十家媒体到场参与此次盛事。鉴赏会上，不但发布了三星近期将要推出的LED新品显示器，还对三星“绝色”、“舒心”系列的LED新品显示器，进行了全方位的展示。三星电子IT&B2B公关总监吴小聪详细介绍了此次新品的重要特点：“第一，琉晶工艺（TOC）外观。不但令显示器外观靓丽非凡，而且可以避免有害涂料带来的污染，非常环保。第二，100%sRGB色域。三星是独家使用100%sRGB色域的厂商，透过100%sRGB色域覆盖率技术，三星显示器统合了数码相机、扫描仪、投影机及笔记本、计算机等设备，相片档案质量能以原始的档案格式储存、浏览和编辑相片，保持原有的色彩。第三，八大灵技，这是三星尖端技术的代表，会令用户体验到不同以往的画面效果。第四，超薄，在不影响显示器功能的情况下，致力于“薄”的技术。“绝色”系列PX2370机身厚度已经小于16mm，而未来还会有更加纤薄的新品问世。”



三星电子IT&B2B公关总监吴小聪在会上致辞



硬件店

酷睿处理器拓展至时尚超薄笔记本

近日英特尔公司发布了全新超低电压（ULV）移动版酷睿处理器，将其拓展至更时尚的超薄笔记本领域。厚度不到1英寸，重量仅为2–5磅（0.9–2.26公斤）的超便携笔记本，将为有更高移动需求的消费者提供更优异的性能、更长的电池续航时间以及更好的无线连接。这些处理器基于英特尔32纳米制程技术制造工艺，全部采用更轻质精巧的设计，其尺寸缩减了32%以上，而性能则提升了至少32%。同时，这一全新的处理器的能耗还降低了15%以上，从而带来更长久的电池续航时间。



理光相机GXR+P10耀目上市

GXR相机与P10镜头单元是理光相机研发和推出的新概念产品——GXR为可互换镜头机身，P10镜头单元则是独特的成像组件系统。其中GXR采用复古外形和独特的功能设计；P10镜头组件则将透镜、图像感应器和图像处理引擎融入一个单元。理光还将为GXR不断地推出各型镜头单元，为各种场景下的拍照需求提供最佳解决方案，而且比单反相机更加轻便安全，成为摄影爱好者可更方便使用的“日常相机”。P10并具备10.7倍光学变焦（28–300 mm）功能，既有强大的远距拍摄功能，还能以广角拍摄视野开阔的风景以及以1cm微距对微小物体进行精细拍摄，另外，理光P10在RAW档静态图像模式下高速连拍可达约5张每秒。



朗科推出新型加密U盘

朗科科技最近向市场推出了两款硬件加密型闪存盘U661、U662，均采用牢固耐用的全金属外壳设计和先进的256位专业级AES硬件数据加密技术。并且分别采用数据粉碎、双区加密、数据加密，定时锁定等功能，甚至直接拆下存储芯片也无法获取文件或数据，可以最大限度的提供数据的保密性。



北京爱德发成为国家商标战略实施示范企业

近日，国家工商行政管理总局下发《关于公布国家商标战略实施示范城市（区）、示范企业名单的通知》，通知确定了41家企业为国家商标战略实施示范企业。北京爱德发科技有限公司携旗下“Edifier漫步者”品牌获此殊荣，成为北京市唯一一家国家商标战略实施示范企业。此次示范企业名单由国家工商行政管理总局研究确定，同时获得这一荣誉还包括贵州茅台、格力电器、中兴通讯等知

名企业。知识产权日益成为国家发展的战略性资源和国际竞争力的核心要素，成为建设创新型国家的重要支撑。商标权作为知识产权的重要组成部分，直接关系到生产者、

Edifier 漫步者

经营者和消费者的切身利益，也涉及到企业竞争力的提高和经济的科学发展。北京爱德发科技有限公司一直注重品牌商标建设，自1996年创立以来就高度重视商标的培育和发展，并始终把商标战略作为品牌发展战略的重要一环。旗下的“漫步者”品牌（国际商标为Edifier）已成为优质多媒体音箱及家用音响的代名词，在中国多媒体音箱品牌中处于领军地位。

华为移动终端出货突破一亿

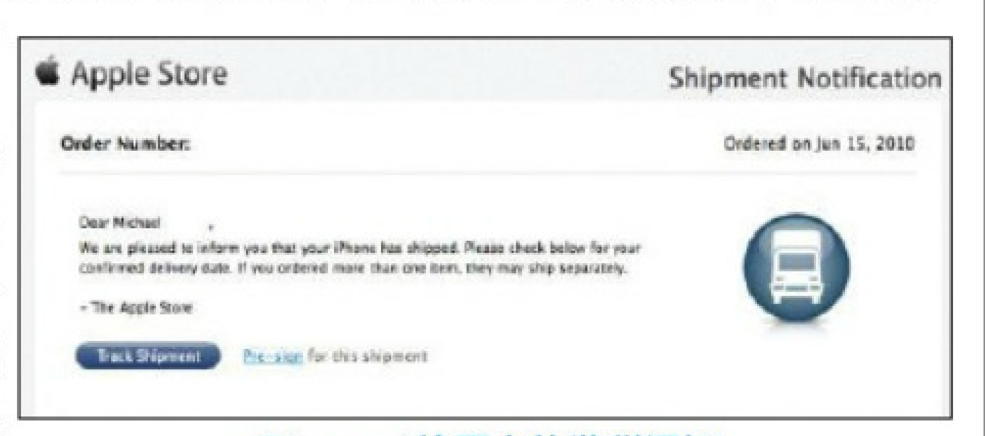
华为宣布截至2010年5月底，其移动宽带终端全球出货量突破1亿。根据知名咨询机构ABI Research的报告，华为2009年全球市场份额为50%。华为移动宽带终端应用于全球130多个国家的470多家运营商，并服务于全球前50强运营商中45家；在欧洲、日本等高端市场，每10个移动宽带用户中就有7个选择了华为。“去年8月份，华为移动宽带终端全球发货量超越6000万，短短九个月后即突破一个亿，这得益于我们一如既往的技术创新、形态创新及业务创新”，华为终端CEO陶景文表示，“我们相信，未来数年移动宽带仍将高速发展，华为将继续坚持以客户需求为导向，全力打造个性化、时尚化、差异化的移动宽带终端，切实助力运营商进行市场拓展，丰富人们的沟通和生活”。华为是业界最早进军移动宽带终端市场的厂商之一，它目前是业界少数能同时提供个性化的移动宽带终端配件厂商之一，ID外观、ID颜色、包装盒、业务与应用乃至塑料壳贴膜、皮套、吊坠等，华为都可以根据运营商的需求提供具有差异化的产品和解决方案，帮助运营商发展用户，提升ARPU值。



图为华为E5无线路由器

iPhone 4开售

自6月21日起，苹果iPhone 4开始在北美发货。美国科技博客MacRumors表示，目前已经有部分用户收到了iPhone 4的发货通知，上面还附带联邦快递的包裹追踪号码。其中部分包裹的送达日期为6月23日，比苹果iPhone 4的正式发售日期早了一天。但业内人士认为，为了与正式发售日期同步，实际送达日期应该会被推迟到6月24日。由于iPhone 4的预售过于火爆，导致AT&T和苹果网站出现故障，并停止了预售。还有部分用户的订单因此而取消。



iPhone 4给用户的发货通知



网络帮

联通3G无线上网计费方式明朗化

3G周年刚过，三大运营商在比拼3G用户数量、比拼手机终端、比拼资费的同时，无线上网也成为了关注热点，纷纷推出了系列无线上网的优惠活动。其中，中国联通预存1200元网费便可获得价值几百元的沃3G无线上网卡，这一活动着实吸引了不少3G用户的眼球。体验过的用户表示，中国联通的无线上网卡不仅网速快，资费实惠，贴心的计费服务也很到位。事实上，基于WCDMA 3G高速网络，目前以中国联通的无线上网速度的理论速率最高可达7.2Mb/s，真正让用户实现3G极速上网、高速畅享。而在资费方面，中国联通的无线上网资费套餐设置多档，并实行套餐自动升级，十分合理。与此同时，中国联通还采取流量短信提醒、套餐变更资费提示等措施将计费方式明朗化，有效免除用户对流量使用、资费开销的后顾之忧。自今年5月1日起，沃3G无线上网卡用户入网或激活当月按实际使用流量计费，资费标准为0.1元/MB，当数据流量使用费（不含短信）达到80元（即流量到达800MB）后，自动按80元套餐计费，并执行套餐自动升级。同时，从次月起按80元默认套餐或用户所选套餐计费。此外，为体现资源公平使用原则，无论用户选用标准资费还是套餐，上网流量实行15G封顶，用户使用流量达到15G后将自动关闭数据功能，直到次月自动开通。

人民网推搜索业务测试版

6月20日，人民网股份有限公司创立暨“人民搜索”测试版上线典礼今天在京举行。中共中央政治局委员、中央书记处书记、宣部部长刘云山发来贺信，宣部副部长蔡名照、外宣办副主任钱小芊出席典礼，人民日报社社长张研农出席典礼并致辞。典礼上，人民日报社总编辑吴恒权宣读了刘云山的贺信。刘云山希望人民网在人民日报编委会领导下，“以转企改制为新的契机、新的起点，进一步加大创新力度，加强技术应用，加快事业发展，努力建设成为多语种、全媒体、全球化、全覆盖的国际知名网站。”人民网股份有限公司由人民日报社、环球时报社、京华时报社、中国汽车报社、中国出版集团公司、中国电影集团公司、上海东方传媒集团有限公司联合发起创立，主要建设运行大型综合性网站——人民网及相关业务。人民搜索（www.goso.cn）则是人民网推出的以新闻为主的搜索引擎，由人民日报社和人民网合资组建的人民搜索网络股份公司负责运营。



与会代表共同主持公司创立仪式



晶合快评

“非常”完美

■晶合实验室 电子土豆

德国大众汽车的前任总裁皮耶希是一位杰出的汽车工程师，他在自传《汽车和我》中透露，大众旗下的每一款汽车在研发阶段，他都要多次经手试车并提出意见，所以大众旗下的汽车开起来都会有一种相似的感受。而且皮耶希几乎每天都会开不同的车上下班，因为持续不断地“换车”总会使他产生新想法。相信在IT界，这样事必躬亲的总裁不会很多，难以想像迈克尔·戴尔会去亲自试用戴尔的每一款新型电脑并提出意见，大概只有乔布斯有这样的兴趣吧，而我们编辑部最近也来了一位会亲自尝试所有自家产品的CEO。

说是总裁吧，人家递给你的名片上明明写的是“首席玩家”；说是玩家来访吧，人家可是正儿八经上门来接受本刊专访的；说是专访吧，一般厂商通常会找个酒店会议室、商务套间什么的，西装革履正襟危坐等待周围一圈记者发问，这位“首席玩家”一身酷酷的黑色T恤，表情放松谈话自然，倒像是一位上门来聊游戏的老朋友……他就是雷蛇（Razer）公司的首席玩家及CEO陈民亮（Tan Min Liang），身边的人叫他Min。Min在交流中一直强调自己首先是一个热爱游戏的玩家，并笑称他与玩家、媒体交流中则更喜欢以玩家的身份出现，只有在跟西装革履的人谈生意时才会用CEO的名片。



Razer的名片也有棱有角有造型，印制起来想必颇费功夫，注重细节的风格可见一斑

Min这位曾经的大律师可是一名货真价实的资深游戏玩家，平日从Doom、星际争霸2一直玩到偷菜……而据他说，当年就是因为贪玩游戏被老板数落了一天，郁闷之下索性转行投身游戏周边行业，做起了高端游戏外设，并亲手参与旗下产品的设计，这种性情中人的个性倒是与许多游戏玩家很契合。其实他领导的Razer，在许多玩家眼里真是一个有几分神秘，几分传奇的品牌。Razer尚未进入中国时，就有许多国内玩家通过各种渠道从境外购买Razer的产品。记得编辑部以前曾有位酷爱CS的同事拿到朋友从国外寄来的Razer鼠标，脸上那兴奋的表情至今让土豆留有印象，当时还心说“不是吧，一个鼠标也这么激动”（土豆常年做评测，很难再体会到当初接触新硬件产品的那种兴奋之情，大概这就是兴趣变成职业的最大差别）。几年后，Razer正式进军中国，在上海成立了办事处，不知道如果那位同事还在大软，会不会捧个鼠标来要Min签名，就像编辑部出游时冰河同学经常遇到的大软粉丝那样。

那天老编小编还有土豆跟Min探讨了许多话题（见本期硬件评析栏目专访文章），照例问到了怎样看待中国市场这个滚瓜烂熟的问题。陈民亮的回答是雷蛇并不特别关注销售，而更注重先推动产品理念，让中国用户更了解其品牌和文化，再发展市场，并说雷蛇并不很关注对手，而更注重自身产品的完美。老实说，土豆对这个非常官方的回答很熟悉，因为过去采访国际品牌时多次得到类似答案。不过，这次土豆相信Min在给出这个答案时，是带着相当的真诚的。因为他说：“与许多公司先进行成本核算、定价再来设计产品的做法不同，雷蛇会先完善产品的设计再定价。从某种意义上说，我们不是生意人或工程师，更像艺术家，喜欢用对待艺术品的眼光来对待产品。”Min的言语中一直表达着他和Razer对于“完美”的理解和对细节的注重，据说Razer中国市场部经理会在发布会前，亲自去监督现场宣传背板的制作，只是为了确认背板上的绿色是否与Razer Logo上那种独特的绿色完全相符……

这种对于细节完美近乎苛刻的追求也让笔者想起了苹果和暴雪，完美是需要付出时间与成本的代价的，所以我们如今更多见到的是“完善”，一步步完善，一步步让玩家反复消费。典型的比如EA的FIFA系列游戏，宁可每年出一代一点点进步，也不愿像暴雪那样数年磨一剑出一款精品让玩家玩上十年。又如Intel的处理器，其每一代产品的第一款型号总是给人这样那样的遗憾，近年来更是推出了明确的Tick-Tock（钟摆）发展策略——奇数年在原有架构上提升CPU制造工艺，偶数年保持制造工艺不变推出全新架构。这种聪明的商业化操作能保证Intel在制造工艺和架构上随时处于领先，让竞争对手疲于奔命，只是同时也苦了硬件玩家，反复高频率升级只为了获得更“完美”的产品。



习惯热插拔的电子土豆



Intel的Tick-Tock，技术确实是在不断创新，可这未必就是玩家想要的“创新”

在如今极度商业化的环境中做完美的产品，的确是件“非常”的事情，也会很辛苦，很有风险。Razer已成功了营造了自己独特的产品风格和品牌形象，我们也希望它能走得更远，毕竟，一个有活力的市场、一大批更有活力的玩家需要更多“非常”完美的精神与产品，而这种“非常”完美的产品需要由“非常”热爱它的人去创造，因为只有热爱产品的人，才会像皮耶希那样每天去尝试不同的东西，去产生新的想法。

漫画作者：SUNS

巨人武侠网游《龙魂》研发小组采访录

《龙魂》是由巨人网络成都分公司耗时3年潜心研发的一款武侠3DMMORPG网游，它采用具有完全自主知识产权的3D引擎制作，360度全视觉旋转、地图无缝拼接、实时光照系统配合沉毅雄健，古朴飘逸的美术风格，为玩家营造出一个群雄逐鹿、硝烟弥漫的仿古东方世界。

下面，我们就《龙魂》的一些问题，采访了成都研发中心总监贾涛先生，让他为我们介绍一些《龙魂》研发小组以及游戏的一些情况。


贾涛

大众软件（以下简称软）： 请问《龙魂》都有些什么特色？

贾涛（以下简称贾）：《龙魂》的特色有比较多，比如首创的可自定义的炫彩界面与Win7系统完美融合，让你享受游戏由内而外的华丽。游戏还结合西方格斗与魔法、东方武学与秘术所设计的战斗技能，让西方魔幻游戏常见的战士、法师、猎手、刺客四大职业完美融入东方奇幻世界，使用技能施展各种效果不同的连续技使PK战术千变万化，配合内挂施展招式使游戏新手也能体验PK的爽快。必杀连锁、千变战术、群体骑战等创新玩法辅以绚丽的坐骑、新颖的宠物将会带来最热血的战斗体验，极具创意的副本、神秘莫测的地城、魄力十足的Boss战亦能满足玩家自我挑战的目标。此外，独创的装备左右部件分拆设计加上焕丽的流光特效以及自由的装备强化、变形系统，让玩家充分享受DIY的快感。还有家园农场等一系列休闲玩法与简明的任务系统、丰富的活动，使玩家在轻松惬意之中充分感受游戏牧场、渔场的乐趣。

软：《龙魂》和同类游戏比有什么优势？游戏制作中有那些专为玩家的贴心设计？

贾： 首先，《龙魂》因为是完全自主研发的3D网游，所以在表现力上区别于绝大多数的国产2D网游。由于采取了自主研发的3D引擎，所以在场景、人设等各方面都有比2D游戏有了长足的进步。其次是PK，《龙魂》在设计之初就决定下来力求在技能动作打击力度感和各种技能特效配合上一定要带给玩家酣畅淋漓的感觉，不会是软绵绵的攻击招式。再次是职业，虽然龙魂只有4个职业，但每个职业都有非常庞大的延展性，不管哪个职业都能给玩家带来刺激和欣喜。

另外，游戏中的宠物和坐骑系统是目前版本中的一大亮点。而在今后的版本中，我们也将加强玩家之间交互功能的设计。《龙魂》的纹身系统还在开发中，相信在最终对外放出时一定不会令大家失望。



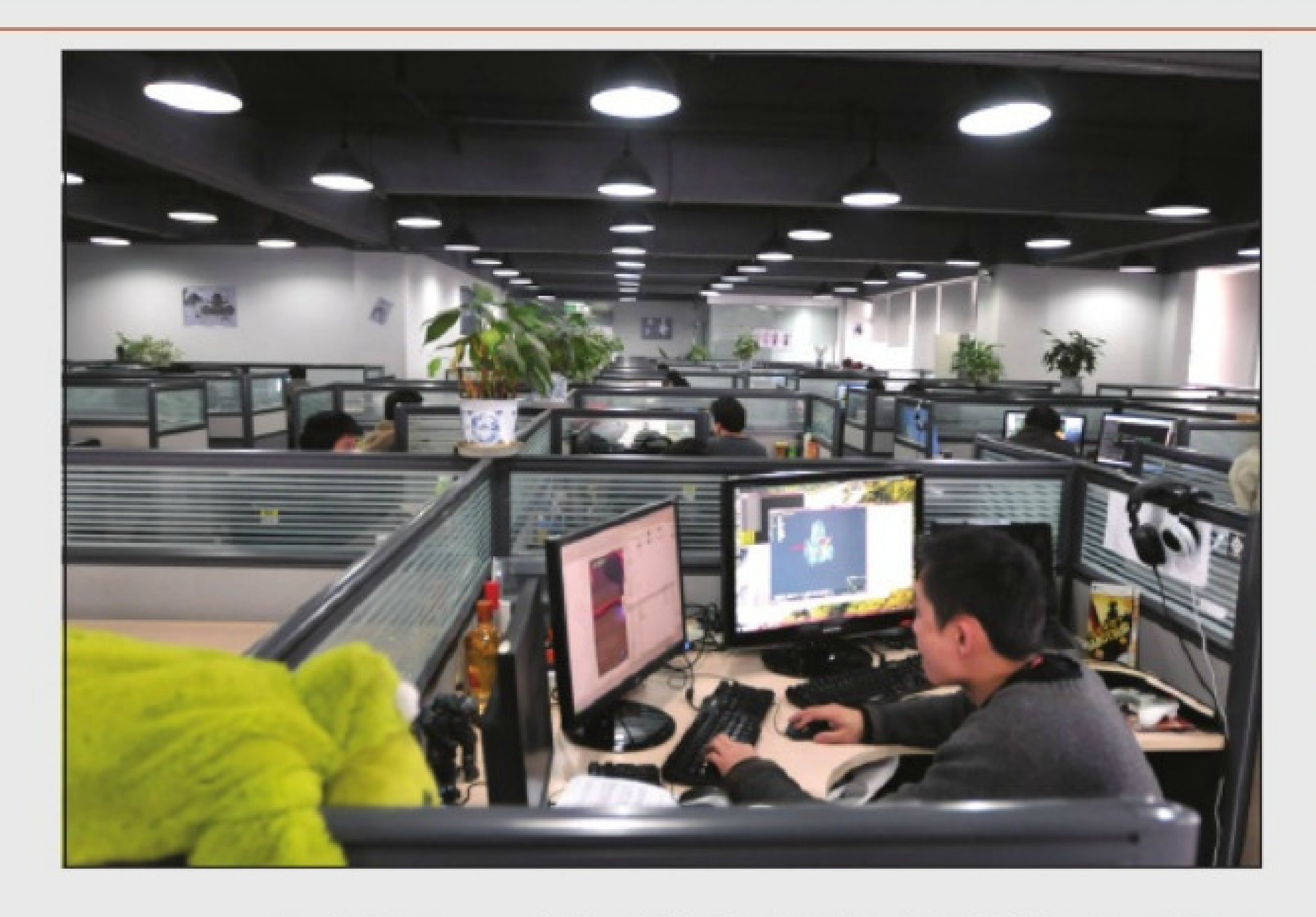
软： 能不能简单介绍下《龙魂》的研发团队？

贾：《龙魂》是由巨人网络子公司“巨帆科技”自主研发的产品。“巨帆科技”是巨人网络2009年内部产权改革的首批成果，在去年11月正式挂牌成立，也是巨人网络首批正式挂牌成立的五家子公司之一。巨帆科技的前身就是巨人网络西南研发中心。《龙魂》是巨帆推出的首款成果，也是巨人网络的首款3D游戏。《龙魂》的研发骨干几乎都是成都本地人：美术总监黄漪帆在成都业内被尊称为“黄老师”，不少成都网游公司的美术主管都出自其门下，此外，目前西南研发中心中大部分研发人员都是先后直接从本地高校中招聘的。可以说这是一支土生土长的西南研发队伍。



软： 随着《龙魂》浮出水面，“巨帆科技”也走入人们的视线，能不能谈谈团队在创业开始时的理想？

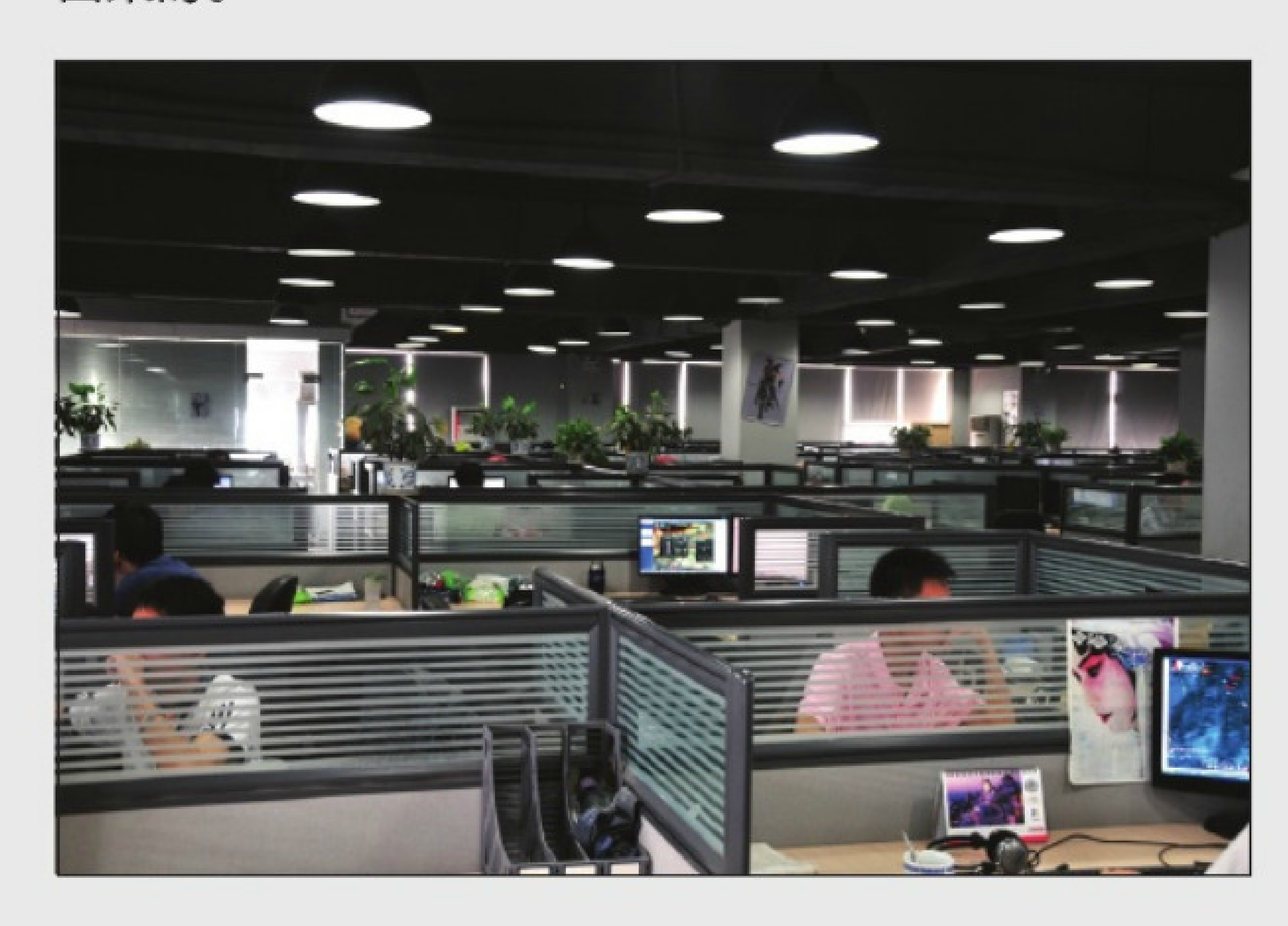
贾： 一群人为了理想聚在一起做游戏，因为创业激情的鼓舞而奋进，本身就是一种快乐。在拼搏中加入快乐，那么“艰苦、辛苦、刻苦”就只是对客观现实进行修饰的词汇而已。记得08年5.12地震期间，在地震仅过了20小时后，公司所有员工便已重回工作岗位，在已经出现裂缝的四川大学科技楼内继续工作。在余震不断的环境里，公司又果断决定提前搬入新建不就的天府新谷办公楼，那时候新楼尚未完全竣工，所有员工每天都是爬上11层的办公室上下班，在如此艰苦的环境下，没有一名员工因此而退缩。



软：业内认为，《龙魂》的应时而生填补了巨人网络没有大型3D网游的空白，你觉得它能代表中国自主研发3D网游的最高水准吗？

贾：《龙魂》是否代表了中国自主研发3D网游的最高水准我们说了不算，需要玩家来评判！作为一个游戏人，我希望产品能够不断地被超越，只有不断的创新才能体现出一款游戏的生命力。

《龙魂》是巨人西南研发中心推出的首款成果，也是巨人网络的首款3D游戏，且我们拥有该3D引擎的自主知识产权，从设立研发中心到目前游戏基本出炉，我们已经在西南研发中心投入了上亿元人民币！未来在游戏的推广中，我们还计划专门开辟四川专区，用成都话为游戏人物配音。除此以外，我们还准备在重庆、成都两地数千家网吧安装游戏客户端，然后再向全国“复制”，最终的市场推广投入将可能达到1个亿。 根据市场反馈，目前还处在封测阶段的《龙魂》在画面上的优势已获得了业内认可，专业的评测人士试玩过后表示《龙魂》在引擎性能和画面展示上，已经处于国内非常高的水准上了，“成都小魔兽”的比喻或许就是从这上面来的。

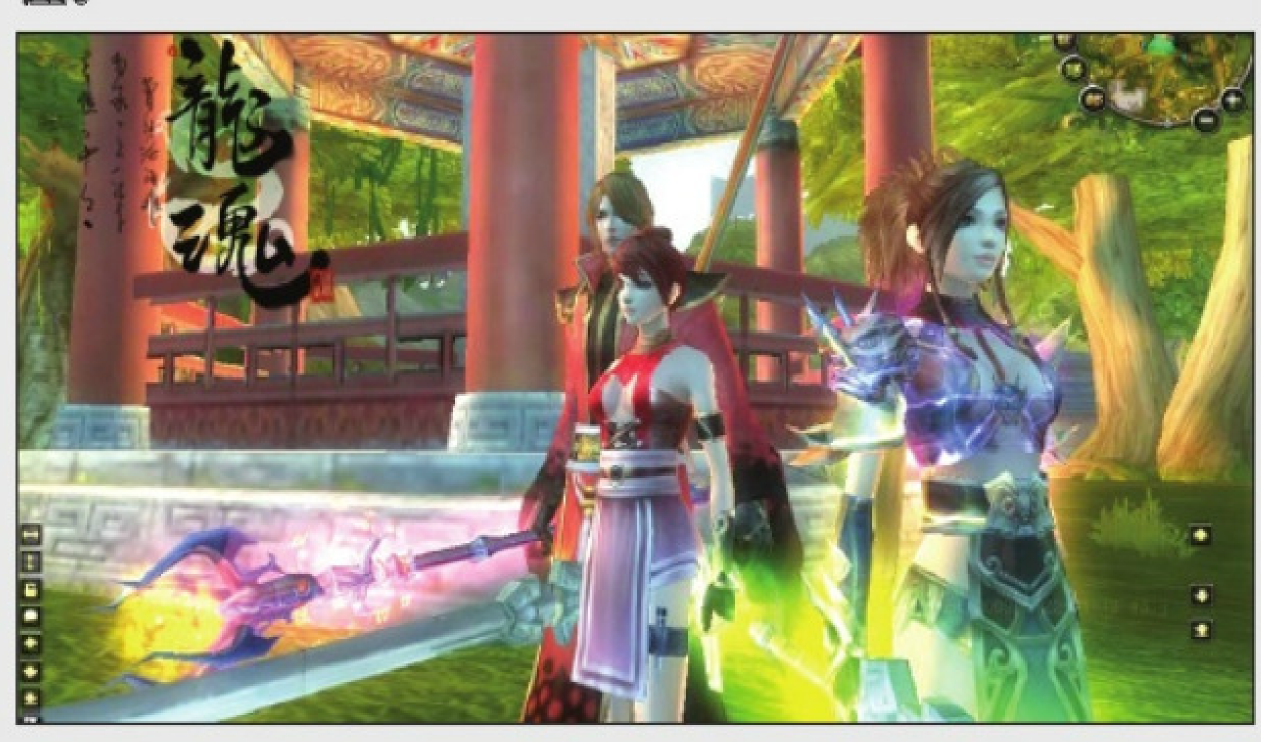


软：《龙魂》打算采取将采取的收费模式是什么？如何运营推广策略？有没有什么创新之处？

贾：《龙魂》的不删档封测已经进行了将近半年，我们预计在7月初进入内测阶段。《龙魂》的收费模式还是巨人网络一贯坚持的道具收费模式。《龙魂》本次会采取立体的推广策略，也就是线上和线下相结合。我们将直接把游戏送到玩家面前，与玩家零距离接触，让玩家全面深入地了解游戏，并且加入其中。

软：《龙魂》对联合运营这种运营模式有什么看法？是否考虑进行联合运营？

贾：联合运营其实是两家公司在产品和用户资源的交换，这种双赢的资源交换，也是一种新的网络游戏的运营模式。《龙魂》目前没有联合运营的计划，但是我们也会根据游戏的运营状况，看是否有联合运营的可行性。



软：《龙魂》在ChinaJoy上会如何宣传？

贾：ChinaJoy是中国玩家的节日，我们也为玩家准备了丰厚的礼品和多彩的节目，这里我先卖个关子了，希望玩家到时候能去巨人展台的《龙魂》展区游玩。



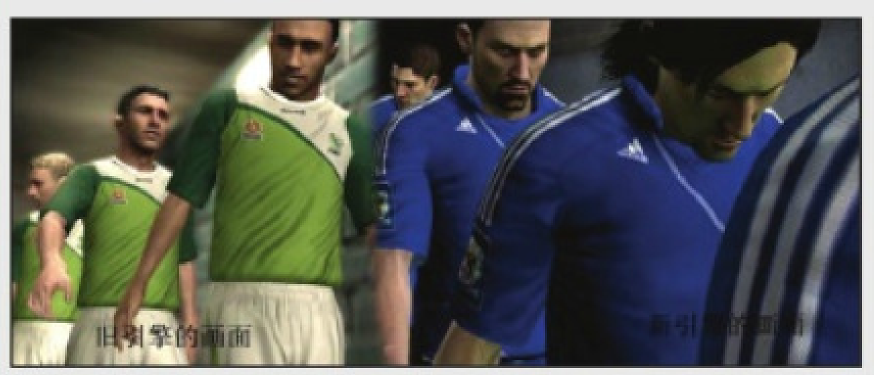
软：最后，还有什么相对玩家说的吗？

贾：《龙魂》最大的特色是这款游戏非常具有雄性气息，是一款非常适合男性玩家的作品！我们的口号是：真男人的血性网游。盛夏七月，英豪齐聚，真男人雄起！让我们一起并肩奋战于《龙魂》，开始最热血的网游征程。



《2010 FIFA 世界杯Online》引擎升级引爆球迷的南非激情

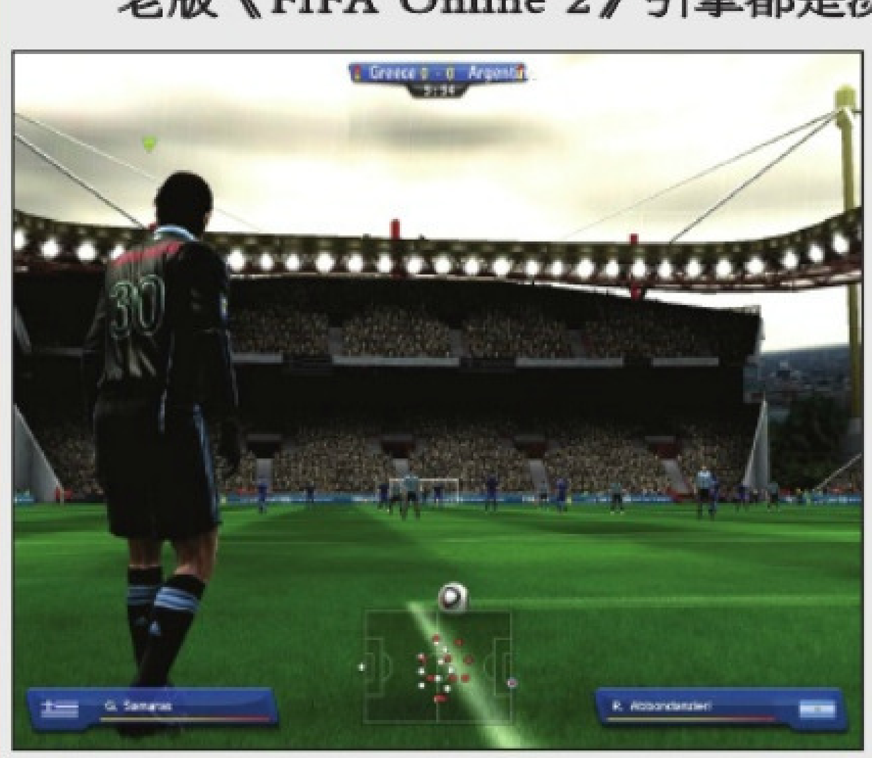
2010南非世界杯已经进入了最精彩的淘汰赛阶段，国际足联唯一授权、南非世界杯官方网游《2010 FIFA世界杯Online》也迎来了重要的日子，在6月23日，《2010 FIFA 世界杯Online》进行引擎更新。这对于目前市面上任何一款游戏来说都是史无前例的。毕竟任何一个游戏在开发之初就要选定自己的引擎，正所谓“牵一发而动全身”直接更换游戏引擎对于很多游戏来说都是致命的打击。而《2010 FIFA 世界杯Online》却选择满足广大玩家的需求，并且《2010 FIFA 世界杯Online》更换的是最新的《FIFA 10》的图像引擎，让我们来看看新引擎下《2010 FIFA 世界杯Online》的表现吧。（对比图片的左侧为旧引擎的画面，右侧为新引擎的画面）



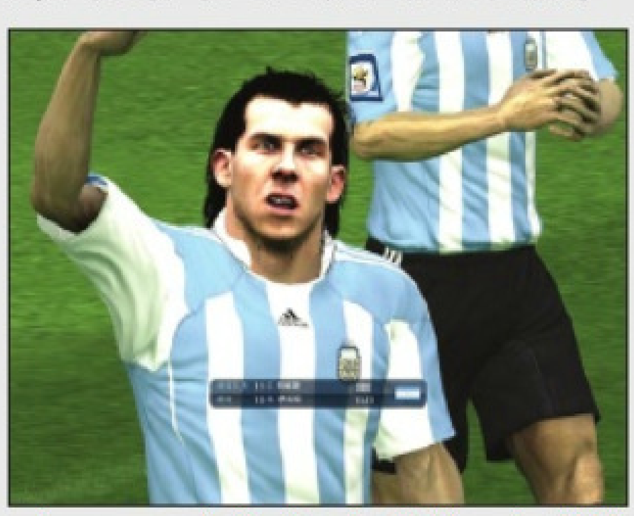
新引擎之阴影效果

老版《FIFA Online 2》之前使用的引擎是《FIFA 07》引擎所用的技术。对于建筑物阴影方面的处理上也仅仅是使用固定阴影，并没有使用动态生成的阴影，事先在地图上画出来简单的轮廓就可以完成；对于运动的球员或者足球则用比较简单的轮廓阴影算法来实现，这样做虽然减少了游戏运行时候的损耗，但是画面质量的损失也比较大。在《2010 FIFA 世界杯Online》新引擎中无论是固定景物还是运动的球员或物体都有很好的柔和阴影效果，明显是使用了更加高级的算法，根据游戏所产生的光源和阴影效果所表现出来的真实性，可以猜测目前《2010 FIFA 世界杯Online》所采用的正是目前国外主流引擎类似的阴影处理方式。

老版《FIFA Online 2》引擎都是淡光效果，虽然光源方面还算令人满意，但是没有优秀的着色来反映物体的材质也是游戏内球员真实感不强的罪魁祸首。而《2010 FIFA 世界杯Online》球员近景截图上我们可以清晰地看出来球员身体各部位肌肉的线条，和老版《FIFA Online 2》引擎近景截图表现出来到差距显而易见。球衣方面，我们可以清晰地看到球衣在雨水下会有粼粼的皱褶和反光，展示被水浸湿后的反光效果。当然球衣的效果也是根据实际情况而变化的，有时球衣通过高光效果产生非常强烈的反光，展示球衣被汗水或者雨水浸湿；有时通过弱光和光晕效果展示全新的球衣和阳光的照耀。


新引擎之材质效果

草坪的质感在《2010 FIFA 世界杯Online》的表现下已经摆脱了之前通过固定模型加大量透明贴图的陈旧表现方式，守门员脚部在踩在草坪上所表现出来的效果就可以窥出《2010 FIFA 世界杯Online》逼真的球场草坪效果。通过图1右边我们可以很清楚的看到球员的头发随风摆动时候的样子，并且面部的刻画也是相当的细腻，无论是胡须还是皮肤粗糙的感觉都让人感觉非常真实，同时雨天比赛时候天空中飘落的雨滴在表现效果上也有质的提高，玩家可以轻松的通过画面感受到现场雨势的大小，让玩家身临其境的感觉更加真实。


全景展现南非世界杯的精彩与激情

当然此次的引擎更新不仅会更新全新的画面，在其他方面也做了很大的改进。

完全真实的数据，完全仿真的赛程，完全相同的赛场成为了《2010 FIFA 世界杯Online》最大的亮点，作为世界唯一一款与现实接轨的网络游戏，《2010 FIFA 世界杯Online》有资格成为足球网络中的王者。与南非世界杯完全相同的硬件设施，给玩家一种最为真实的感觉，同时大幅度提高了玩家在比赛时的感官享受。全新的球员数据，不但大幅度提升了球员的整体属性，同时极大程度上加强了比赛时候球员之间的对抗能力，让比赛更加流畅、激烈，玩家在比赛时候感受到的比赛氛围不言而喻。



《2010 FIFA 世界杯Online》将在引擎升级版中推出决斗模式。决斗模式为玩家提供了两种不同的情景供玩家选择，玩家不仅可以选择用自身的球队去挑战位置的对手，更可以使用南非世界杯32强球队与其他玩家在世界杯的赛场进行角逐。决斗模式采用了十分成熟的世界巡回赛随机对手的系统模块。系统将根据玩家的游戏等级随即配对玩家的比赛对手，相信面对未知的对手，未知的球队，自己不熟悉的套路已经比赛获胜后的丰厚奖励，任何一名《2010 FIFA 世界杯Online》的玩家都难以抵挡决斗模式带来的巨大魅力。



贴心的任务界面，作玩家最忠实的助手

不要以为精良的画面和完美的表现力会给您的电脑带来额外的负担，《2010 FIFA 世界杯Online》对新引擎不断的优化将免除您的后顾之忧！即使将画面设置调整到最高，也不用担心您的电脑难以承受如此负荷。《2010 FIFA 世界杯Online》正在通过努力诠释次世代新网络游戏的意义，给玩家最真实的南非世界杯足球感受是《2010 FIFA 世界杯Online》始终追寻的目标，一个新的足球王朝等待您来创造！



"万王3"教你看星座选职业

如史诗般恢弘的大型魔幻网游《万王之王3》，职业分类细致到了令人抓狂的程度。从初始的战、法、牧三系，到一转的九种职业，再到二转的二十七种职业……不知道有多少新玩家在选择职业的时候看花了眼，挑晕了头。其实有个很简单的办法——看星座选职业，哪个职业与你的星座最合拍，自然就是最适合你的职业了！

白羊玩家——斗狂

白羊玩家是性子最直、最急的，与不分战斗原因、只求打得过瘾的斗狂职业，可以说是一拍即合。

白羊玩家（怒气满值）：你的意思是说我无脑吗？

小记：不不不，我的意思是说您刚直不阿！热血沸腾！

白羊玩家：嘿嘿，嘿嘿嘿，是这样啊，过奖！过奖！（害羞中）

金牛玩家——战将

金牛玩家性格沉稳，意志坚定，粗犷的外表并不能掩盖他们细致的内心。无独有偶，战将在战场上的形象狂暴而凶猛，然而自从获得了神的眷顾，他的心不知不觉已经变得非常柔软。

双子玩家——妖术士

没错，双子玩家最为人熟知的就是他们神秘的双重性格。因此，没有人能比他们更深刻地了解妖术士这一职业的内涵。由于沉迷魔法研究而逐渐趋于善恶两极分裂的妖术士，虽然拥有令人生畏的强大力量，内心却永远处于挣扎之中。

巨蟹玩家——圣者

巨蟹玩家是最重视亲人、朋友和家庭关系的，最适合他们的职业当然就是心怀天下的圣者了。为了救赎人类而不惜一切代价的圣者，虽然受万众景仰，却也背负着沉重的责任。或许，只有巨蟹玩家才能挑起这样的重担吧？

狮子玩家——法王

或许你认为狮子玩家应该选择近战系列的职业，这说明你还不够了解他们。狮子玩家的热血只是表象，他们内心中最大的希望是成为领袖——就像高坐在宝座上的法王，看着膜拜他的子民立誓："我要行我的道，直到天涯海角。"

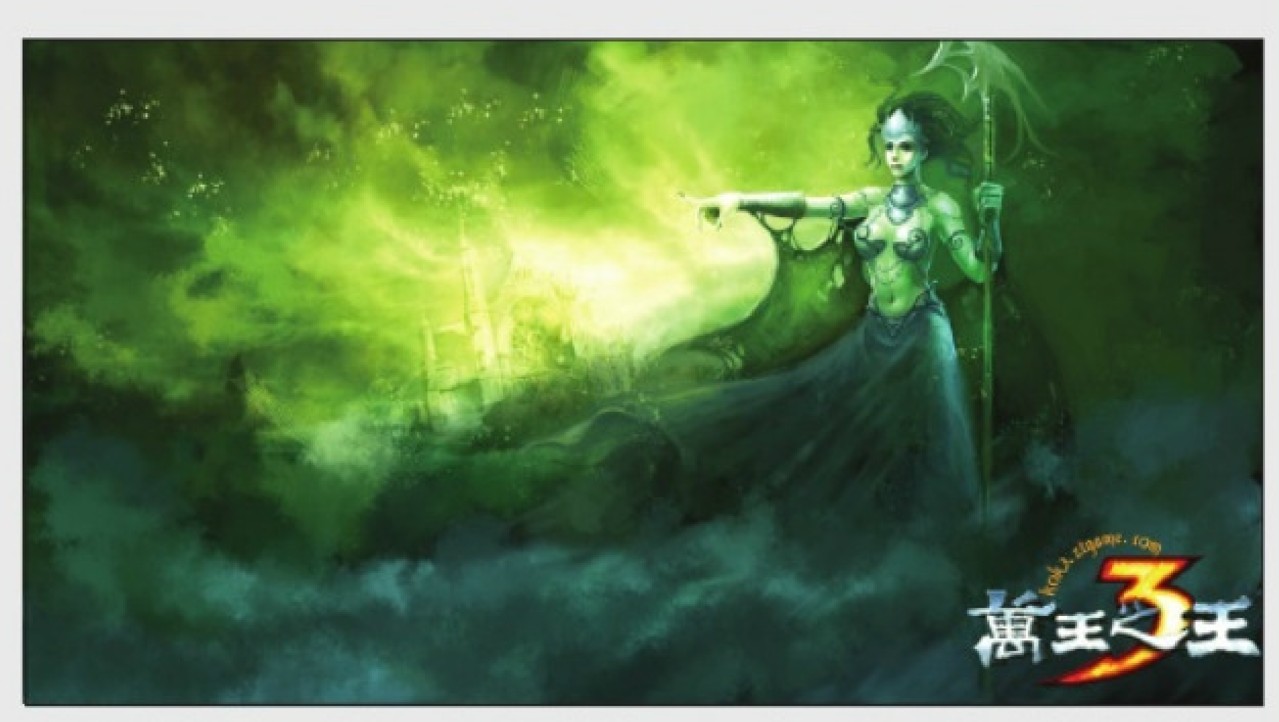


处女玩家——主教

处女玩家是完美主义的奉行者，从思想到行为，他们都要求纯洁无暇。最适合他们的职业非主教莫属，穿着永远整齐严肃，脸上保持着礼貌的微笑，将教廷、国家和信徒们交付给他的职责都担负得完美无缺。

天秤玩家——诗人

爱美和优雅只是天秤骗人的外表，追求平衡和自由才是他们的本性。就像厌倦了战场和杀戮的诗人，他的手中没有刀剑，只有乐器。但是，当他使用乐器发出震动你心弦的力量时，你会后悔只把他看成一个吟游诗人。

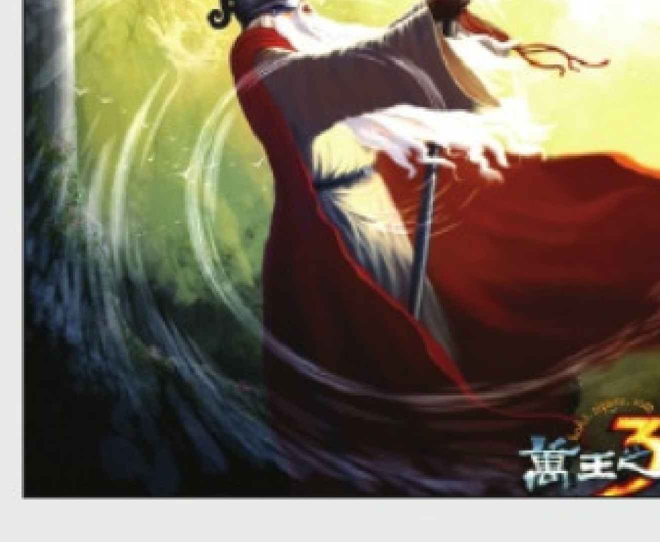


天蝎玩家——杀手

天蝎玩家拥有绝世的冷静和理智，这都是成为一名合格杀手必备的天赋。千万不要以为杀手要做的事情就是"从背后戳人菊花"，这个职业的内涵其实是很严肃的，至少天蝎玩家们都这么认为。

射手玩家——妖神

射手玩家最出名的特征貌似是花心？鼎鼎大名的泡妞爱好者射手座，应该最适合妖神这个魅惑万众的职业了，拥有万能的力量、创造新的信仰，来赢得信徒们的崇拜。



小记：请问是什么信仰支持您背离传统教义，成为妖神？

射手玩家：这年头不标新立异怎么能勾引，不不，吸引范冰冰那样的美女呢？

小记：……

摩羯玩家——圣斗士

摩羯玩家在游戏和现实里都是工作狂人，就像舍身奋斗维护真理和正义的圣斗士！千万别把他们和某著名五小强联系在一起，摩羯玩家知道了一定会狂暴，使用圣光的力量让你从地球上消失，切记。

水瓶玩家——智者

水瓶玩家是众所皆知的好奇宝宝，他们无限的求知欲望和探索精神是公认最强的。同时，他们的内心居然还是那么离经叛道。这样看来，智者这个职业简直就是为水瓶玩家量身打造的：藐视高位和权贵，踏上苦修的流浪旅程，只为勘破最深刻的魔法，让自己更加强大。

双鱼玩家——龙骑士

多情善感、温柔细腻的双鱼玩家，乍一看似乎与"龙骑士"这个职业格格不入。但你了解龙骑士之后就会发现，能够与一只体型庞大、能量惊人、智商不到三岁且热爱运动的黄金龙宝宝密切相处几百年还能活下来的，也只剩超有爱心和耐心的双鱼玩家了！

龙之谷——今夏最热卖3D动作革新大片



身随心动，自由冒险。2010年3D动作网游革新之作——《龙之谷（Dragon Nest）》，可谓集酷爽战斗体验、梦幻的画面效果、无锁定革新操作方式以及激烈的PVP对抗于一身的动作大片。正如同《指环王》这样的魔幻动作大片，在恢弘的音乐与雄伟的场景衬托下，勇士们与黑暗力量在对抗时所挥洒的智慧与勇气，总是能惹得观众大呼过瘾。没错，动作片，要的就是酣畅淋漓。

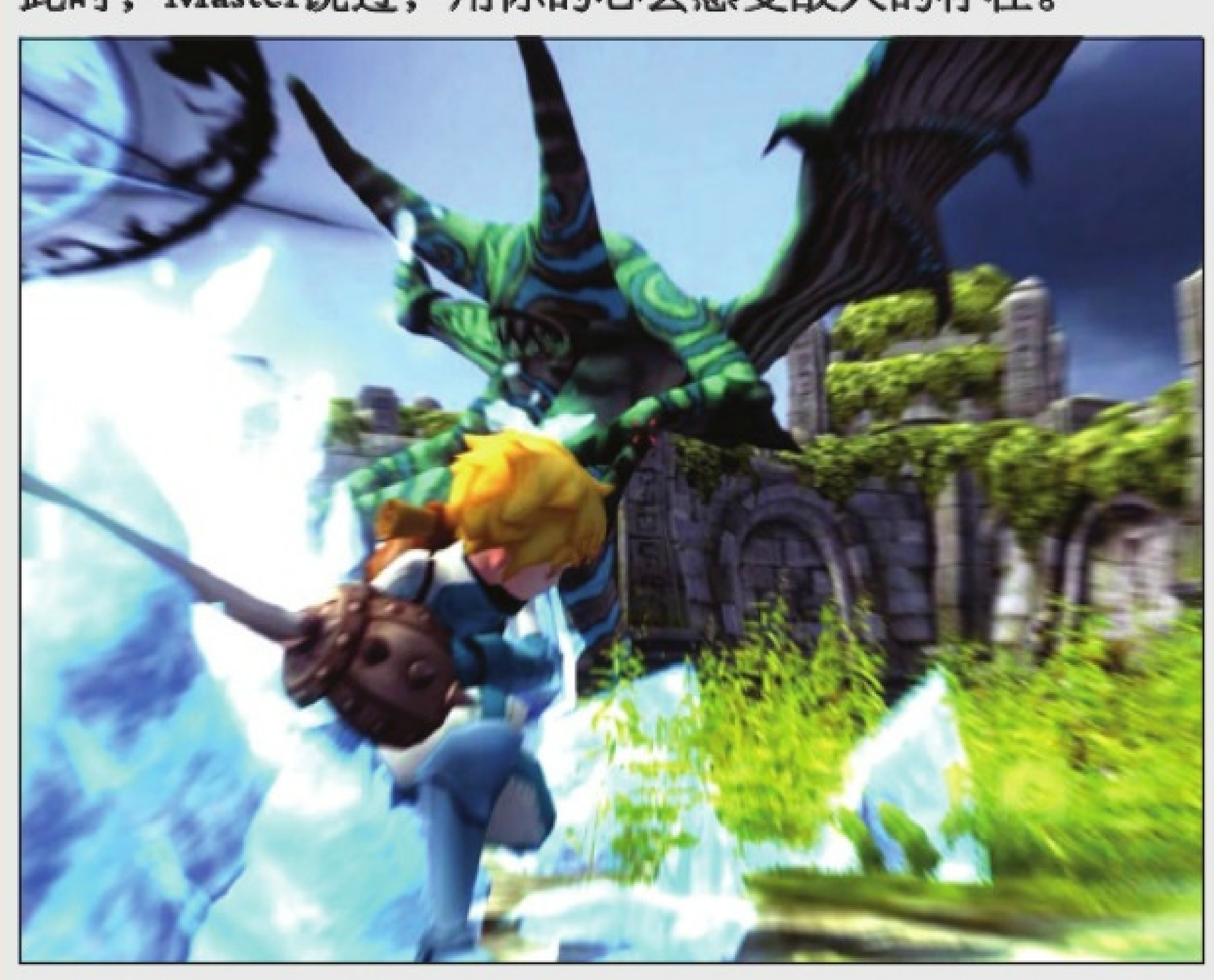
酷爽战斗体验

震撼的游戏视角

《龙之谷》作为动作大片，带给玩家的体验绝不是轻松的剧情片，而是真刀实枪的魔幻动作片。《龙之谷》采用与人物视线基本平行的类FPS视角，这种追身视角很容易使你产生直面怪物时的临场感和压迫感。你会更多的从你控制的人物的角度出发进行思考和计算。所谓身随心动，约莫就是这个境界。

这种视角在视觉上的冲击力还表现在事件的突发性上。如果采用俯视视角，基于你对全局的把握，一切都是可预见可准备的。这样就很难做出具有冲击性或者紧张感的视觉效果。电影中突发性的死亡总是能让观众屏住呼吸，因为导演们明白，当人物突然被一把冷箭刺穿的时候，那种紧张的情绪是最容易散播的。《龙之谷》收缩了角色的视野范围，你控制的角色背后以及侧翼视野比较有限，所以从你背后和侧翼袭来的敌人就会带有突然性。毫无预见的攻击往往给玩家带来莫名的紧张感，而这种紧张感就是动作电影所追求的一种境界。而此时，Master说过，用你的心去感受敌人的存在。





酷炫华丽的游戏技能

动作游戏中最重要的元素，就是流畅而华丽的技能。《X战警》最让人津津乐道的就是每个人不同的特殊技能，金刚狼再生和精钢爪的强力技能让无数观众惊呼。

《龙之谷》主人公们的技能大致是15~20个。考虑到增加的转职系统，角色的技能数量大概是200~250个。

《龙之谷》的世界流淌着华丽的血统，这也意味着在游戏中，技能的配备也必须是华丽的。除了主人公的各种技能，就连Boss的技能也必须相当有范儿。我们来提前目睹一下最新40级的超炫技能。

蔚蓝的天际出现无数个黑色旋涡，掉下无数个蛋状陨石，法师漂浮在半空中。这类似RPG才有的强力魔法攻击却是出自一款动作游戏，的确华丽。

牧师的这招有点霸王，范围攻击的同时自己还能四处走动！！Boss被结界折磨的叫苦不迭的同时，牧师还能在旁边虐个小怪。（你老大都那样了，还不赶紧自己逃命）牧师的新招绝对是副本或者PK中的大杀器啊！

弓箭手MM的新技能，蓄力后向天空引出一发利箭，落下后自动追击区域内的敌人。这如同樱花飘落般的绚丽，就像《死神》中朽木白哉卍解的樱花散落，在你迷恋其华丽的同时夺走你的魂魄。

战士的新招是旋风斩的升级版！飞沙走石，杀气无穷。周围的怪就倒霉了，原本只想在旁边打个酱油做个俯卧撑来着，结果全被拉进去成五花肉了。

无锁定操作

无锁定攻击VS锁定攻击

无锁定战斗，是指玩家可以在同一时间、地点，对攻击范围内的一个或者多个怪物进行攻击，通过华丽的连招，让玩家真正地感受到一骑当千的快感。





《龙之谷》给我们带来了革新的无锁定3D动作网游，其无锁定攻击模式让人想起周星驰电影《功夫》中，星爷转职之后将无数斧头帮打手海扁至半空中的那一幕大概可以在《龙之谷》中实现，只不过这次穿着黑西装的打手们换成了怪兽。当你基于游戏判定进而使出华丽的连招时，看着Boss在半空中被你不停地拨弄，身旁的Combo连击数值在不停地被刷新，你是否会淡然而笑，就像星爷如来神掌一般，收发



自如所沉淀下来那份平静。

1 V.S N

如果采取以往点击选定目标的模式，作为一部动作片，这就好比只看别人打架，你感受不到拳头打在别人身上的感觉，同样，你也感受不到拳头打在自己身上的感觉。玩家会感到拖沓，无法身临其境。

通过无锁定模式，以一敌多、不间断性的格斗连击所引发的快感是SSS级别的。《黑客帝国》中的尼奥在踢飞一群史密斯的时候如果旁边有Combo计数的话，应该是一个SSS的表演。在《龙之谷》，你可以通过自己的摸索，不断刷新自己连击的记录。过关后霸气的SSS评定，代表了在你背后倒下的无数惊恐的怪物与无锁定模式的辅助。

立体清新画面

清新唯美画风

《龙之谷》的故事背景发生在具备奇幻特色的阿特利亚大陆，因而它的建筑景观风格多以欧洲巴洛克和德国乡村为主。3D画面加上出色的细节描述，是你仿佛在看一部动画冒险动作片，可爱的角色设计、明快的背景风格、童话般的建筑物以及华丽的过场动画融合在一起。如同糖果般让人感到一种莫名的幸福。

《龙之谷》画风精美，小编幽怨地望了一下自己的本本，担心配置不够犀利。但是，仔细审视配置要求后发现《龙之谷》对机器的配置要求并不是想象中那么高。当经历了无数高配置游戏的摧残后，看到这样一款游戏的配置，真可谓是泪流满面。

硬件类型	最低配置	推荐配置
CPU	Pentium Ⅲ 1.6Ghz以上	Intel Core 2.0Ghz以上
内存	512MB以上	1GB以上
显卡	Geforce 5700 以上 Redeon 9550 以上	Nvidia 7600 以上
DirectX	9.0 C以上	
硬盘剩余空间	至少4GB	

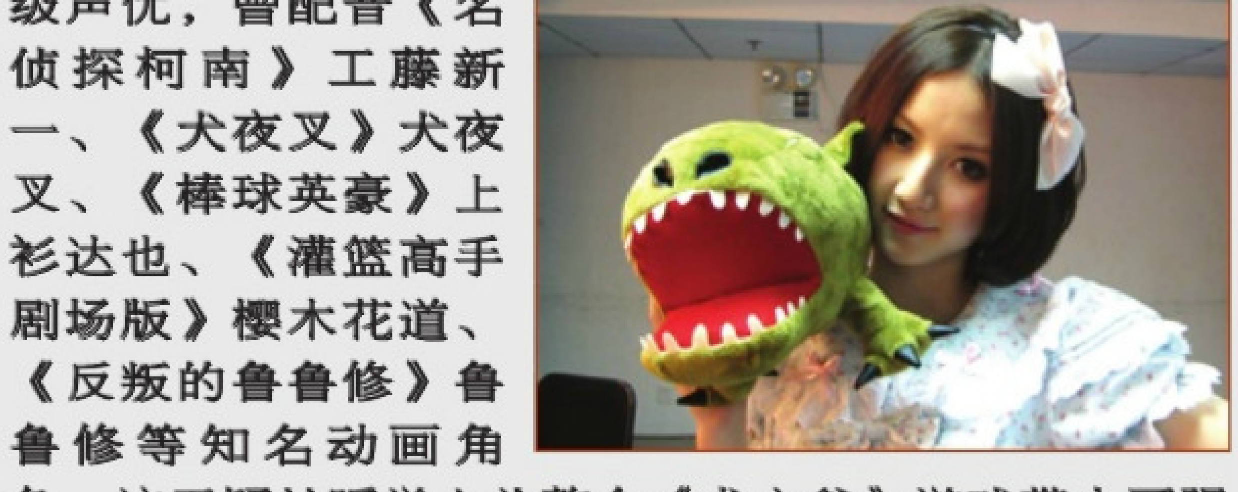
梦幻般光影效果

在游戏中，《龙之谷》利用模糊效果来加强角色的动作，这种效果在3D环境中被渲染得分外优秀，然后再加上景深上的配合，使得整体画面风格真实感强烈。游戏角色配合以轻快的游戏动作以及华丽的职业技能，使得整个游戏风格充满了生气与节奏感。作为一部动作片，光影效果往往能反映一部作品的世界观。《龙之谷》以其梦幻般的光影效果为大家展开了一张气势磅礴的战斗卷轴。

Q版可爱造型

《龙之谷》的角色造型为Q版卡通风格，与整个清新明快的大环境风格相映成趣。无论是英勇善战的战士，潇洒冷酷的牧师，还是灵动可爱的弓箭手，性感沉稳的魔法师，各个惹人怜爱，令人爱不释手。各种NPC角色造型也变得极其可爱，开场的小萝莉、最近网上人气颇高的龙之谷帅气小猎犬……

动漫级配音



这次《龙之谷》的配音邀请了大名鼎鼎的配音大师刘杰老师。刘杰作为国内顶级声优，曾配音《名侦探柯南》工藤新一、《犬夜叉》犬夜叉、《棒球英豪》上衫达也、《灌篮高手剧场版》樱木花道、《反叛的鲁鲁修》鲁鲁修等知名动画角色。这无疑从听觉上为整个《龙之谷》游戏带入了强烈的动漫元素。同时，还有来自上海电影译制片厂、上海话剧艺术中心、上海美术电影制片厂的众位专业配音演员的鼎力支持。

值得一提的是，此次龙之谷还从玩家中选出具有特色声线的玩家为多位NPC角色进行配音，可谓真正实现了“游戏配音全民参与”的概念。

激烈的PVP战斗

竞技场

国有国法，家有家规，打架单挑也要挑在合适的地方进行，最好还能绿色环保。《龙之谷》的竞技场就是玩家在挑战地下城，消灭怪物之外，进行PVP战斗的合法场所。

《龙之谷》的PVP，是采用类似休闲游戏的房间模式。竞技场不是会所，在这里，不论等级、职业、操作水平，玩家都能获得属于自己的乐趣。

PVP模式

第一种模式是回合制模式：战败的队友不能复活，所有队员被击败后，该回合即告结束，以全灭的一方为失败方。回合模式下，游戏将设置每回合的限定时间。达到限定时间，仍未击杀对方的全部队员时，该回合记为平局。

第二种方式是重新生成模式。重新生成模式下，队员可被击败后数秒内复活。但每次被击败，都会让敌对的队伍获得1分。达到限定时间后，将以双方队伍获得的积分作为最后的胜负评价标准。

职业与组队

作为带有很强竞技性的动作网游，如果你的独孤九剑只能用来折磨小怪或者体型巨大但智商低下的Boss，没多久你还是会腻味。你就从独孤九剑变成了独孤求败！PVP很好地满足了这批孤独的人群，当剑圣遇上剑神，他们之间产生的不一定是爱情，但是却有着比爱情更为强大的吸引力。

《龙之谷》的PVP在组队后职业的搭配、队形的保持、攻击目标的优先级等等都成了游戏性的变量。从平衡性的角度说，组队是弥补各自职业缺陷的最好办法。但是，真正的平衡还取决于战法、操作水平等多种因素。所以，这种不可能达到的平衡保证了玩家不懈追求的精神，任何精彩的瞬间都不会有重复。

巧用媚笑宠，畅玩《梦想世界》三大副本

在《梦想世界》中，有一种召唤兽天生自带主动技能——媚笑：根据等级差和魅力差以一定几率魅惑目标，使其3回合内无法攻击；对玩家使用成功几率减半。媚笑宠的作用相当于一个阴阳术士，在战斗中可以起到封印的作用，适合非阴阳系的玩家携带。

《梦想世界》中的特色副本共有7个，篇幅有限，笔者今天只详解媚笑宠在《梦想世界》三大副本——千里走单骑、古墓奇谋、机械帝国中的应用，希望可以帮助各位轻松玩转。

千里走单骑

1.许昌城别操退匪：这一关中媚笑宠没有起到作用，所以没有必要携带，用攻宠和法宠就可以了。

2.东岭关上斩孔秀：这关也很简单，用火力大的召唤兽可以了。

3.洛阳城下诛二将：这里是二连。所谓二连，就是结束一场战斗之后，即刻进入下一场战斗。为了减少玩家与召唤兽所受到的伤害，这里携带一个媚笑宠有一定的作用，如果队里有阴阳术士的话，也不会显得多余。保护召唤兽的寿命其实也很重要的，所以用媚笑宠，可以让术士有更多空间给队友恢复血，同时争取到一定的时间恢复力道与魔力，因为会连着下一场的战斗，所以恢复是很重要的。当然火力强大的队伍可以不用在这关恢复力道与魔法。

4.汜水关中灭卞喜：这关是三连，就是连续三场战斗，众所周知第一连携带法宠，第二连攻宠，第三连综合性（就是攻宠和法宠都可以）。这关媚笑宠在第二连的作用与上一关相同，都是保证恢复。

5.荥阳城外杀王植：这关没什么必要。

6.黄河渡口破秦琪：这关的特点是，每次攻击只有一只怪正常掉血，其他的怪无论受到什么攻击，伤害都为1。所以携带一只媚笑宠很重要，封印那些伤害为1的怪，可以大大减低己方所承受的伤害。

古墓奇谋



古墓副本中的媚笑宠

1.法老的诅咒：这关不需要用到媚笑宠。

2.异界之门：杀恶魔，这关的小怪是影狼和骑士，骑士抗物理攻击，影狼抗法术攻击，如果人物抗法和防御修炼低的话，还是会造成很大伤害的。所以这里可以用媚笑宠封印影狼和骑士，命中率50%。

3.金字塔之谜：这里会遇到水，火，风，土四大元素。一般元素比较容易封印，值得一提的是水元素和火元素最好用金刚咒或者六道轮回封印，如果用虚空禁锢封印的话，怪会防御，降低战士对它的伤害程度。因为风元素和土元素是法师型的怪，而法师的输出有一个特点就是无视防御姿势，所以可以用虚空禁锢或者媚笑宠进行封印。其它小怪，虽然封印命中率较低，但是对己方召唤兽的伤害也不小，尽量尝试封印可以降低伤害。

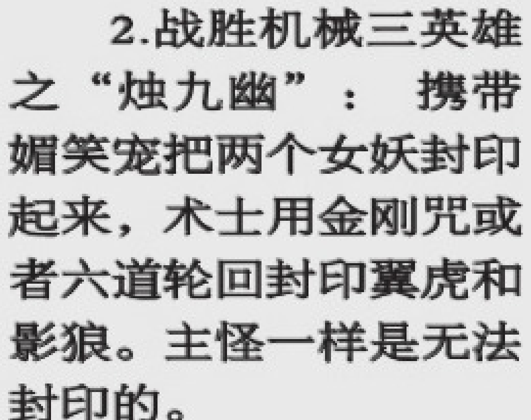
最后一关杀木乃伊和四大元素。英雄的木乃伊儒法师和儒术士才可以封印，阴阳和医生就封印不到，而媚笑宠有一定的几率可以封印到。精英的木乃伊比较容易封印，六道轮回和金刚咒都可以封印。媚笑宠可以把风和水封印起来，战士先解决火，法师解决土，然后杀木乃伊。个人建议保留风元素到最后杀，很多队伍都会先清理四大元素，然后集中攻击木乃伊，但是如果木乃伊最后狂暴的话，可能会使整个队伍的努力白费。保险起见，最后保留一个风元素，也有挽救的机会。

媚笑宠在古墓奇谋中的使用频率高达50%。

机械帝国



机械第一关，媚笑封印神使



1.战胜机械三英雄之“血腥玛丽”：携带媚笑宠把死亡骑士和神使两个封印，术士用六道轮回或者金刚咒封印虎头怪。女妖是无法封印的，主怪在精英级别的副本中可以封印，在英雄与传说级都不可以。



机械第二关，媚笑封印女妖

2.战胜机械三英雄之“烛九幽”：携带媚笑宠把两个女妖封印起来，术士用金刚咒或者六道轮回封印翼虎和影狼。主怪一样是无法封印的。

3.战胜机械三英雄之“重装者·凯恩”：携带媚笑宠把小蜜蜂封印起来，被小蜜蜂攻击到的话有几率中毒，而且掉血非常多。因为封印状态只保留一回合，所以术士可以使用金刚咒、六道轮回或虚空禁锢，把蛇封印起来。

4.战胜机械之王“雷震天”：这一关媚笑宠起到的作用并不大。雷震天旁边的小怪是随机变化的，有时候是蛇，有时候是大力鬼王，有时候是吸血鬼。蛇和大力鬼王都可以用媚笑宠封印起来，但是如果遇到吸血鬼的话，因为吸血鬼会连击，所以虚空禁锢和媚笑有时候不起作用，最好是用六道轮回等无法使用特技的封印招式封印它。大草团的封印命中率很低，不用浪费时间去封印了。

机械是媚笑宠使用频率最高的一个副本，几乎每一关都有媚笑宠的用武之地。

小结

本篇只是简单的介绍媚笑宠在三大副本中的应用，如果队伍有足够的封印系，媚笑宠的作用并不大，但是在没有封印系职业的情况之下，媚笑宠却可以在一定程度上顶替封印系职业。巧妙地运用，合理的搭配，可以轻松地完成副本。P

《龙魂》里的练级之路

《龙魂》，一款3DMMORPG网游，它以精美游戏画面和绚丽技能让人无法忘怀。作为一款以国战网游著称的游戏，游戏内战争场面更是恢弘庞大。万人国战，国家与国家的争斗，军团战，军团与军团之间的利益纠葛。在这里有着剑与魔法的拼斗，还有刀与弩的碰撞。如何在这个未知世界活的精彩，如何在战火之中游刃有余？等级与技能就是两个非常重要的因素。

技能在游戏的中后期就需要大量的经验和银币了，而等级也是靠大量的经验堆积上来的。那如何在这个游戏中快速赚取大量的经验，让等级和技能都得到快速提升就需要一些技巧。具体如何，请看下文。

《龙魂》完美内挂

想要快速在游戏内拥有很高的等级，首先要先熟悉游戏的一些设置，特别是对练级有巨大帮助的“战斗辅助”系统。



《龙魂》的“战斗辅助”功能非常强大。整个辅助系统一共分为四个小模块，“自动吃药模块”：是设置角色自动使用药品，在这里可以设置两红两蓝和一个宠物药品，完全符合练级所需。“自动使用模块”：可以设置自动使用物品，比如双倍经验丹，和一些有时限道具。“自动拾取模块”：在这里可以设置人物挂机时的拾取目标，功能非常齐全。“自动技能模块”：在这里可以设置角色要使用的技能，简单方便也容易操作。

《龙魂》等级分类

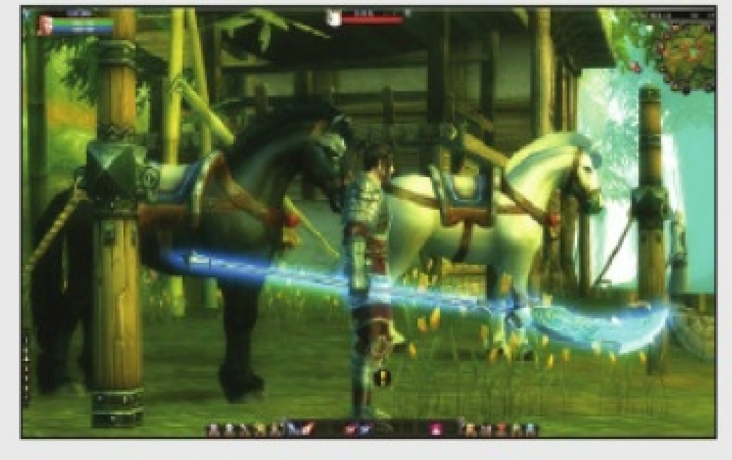
《龙魂》中练级最有效率的方法就是游戏任务与打怪练级相结合。总的来说，游戏升级一共分为八个阶段：

等级	阶段
1—10	重获新生
11—20	伸张正义
21—30	初露锋芒
31—40	平定暴乱
41—50	边疆练兵
51—60	计破乱军
61—70	铲除邪教
71—80	守卫边疆

每一个阶段都有着特定的意义，而且练级的方式也是不相同的。

1—10级：重获新生

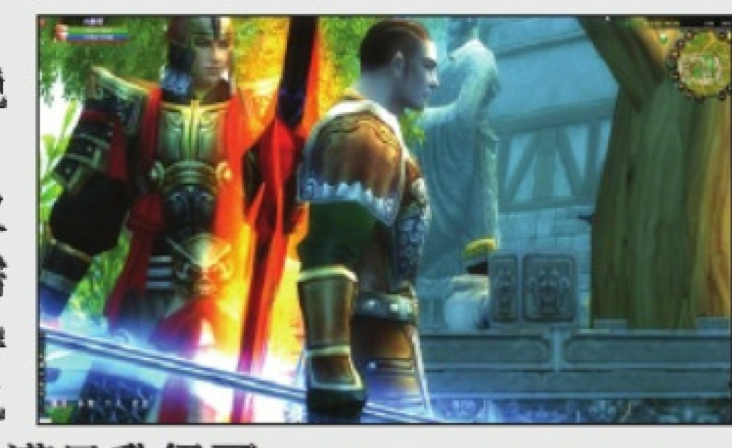
这个阶段是游戏的初期，在这个阶段中可以学会游戏内的一些基本操作，《龙魂》的所有设置都是目前主流RPG游戏设置，鼠标键盘都可以操作，非常方便。在这个阶段中还能还能接触到游戏主线任务。跟着任务提示来杀相应的怪，能在前期快速进行升级。这个阶段还能获得游戏内的第一匹坐骑，对于新手来说是不可多得的宝物。



11—20级伸张正义

过了1—10级的阶段就进入到了第二个阶段，在伸张正义这个阶段也是主要以熟悉游戏为主。在这个阶段中可以接触到游戏的很多特色功能和副职业。

21—30级初露锋芒



这个阶段是玩家脱离新手阶段的过度期，在该阶段学习技能不仅需要技能点，而且还需要经验和银币。这样导致做主线和剧情任务已经无法有更多的经验来满足升级了。

玩家也可以去跑环练级，玩家达到25级，可以去明月城找“跑环任务使者”邵楚良做跑环任务来提高自身练级速度。不过这样精力值和铜币、银币的消耗会更大，但是经验值的提升很快。这里有一点要说明的就是每一个星期都可以免费领取到80个精力药丸，这对于跑环练级来说是非常重要的。

31—40级平定暴乱

这个阶段是游戏的中期阶段，从这个阶段开始就能全方面的体会到游戏的乐趣。可以加入游戏的家族和军团，让你不再寂寞，让你拥有热血兄弟和你一起努力打拼。在这个阶段中练级速度会有所减慢，主线任务经验再加上循环任务的经验基本只能满足升级。有一个小秘诀就是游戏内的结义系统和结婚系统都有着10%的经验加成，这对于游戏等级的提升非常有帮助。

41—50级边疆练兵

这个阶段是游戏上升阶段，游戏的各项设置都已经比较熟悉。而且还有了自己的兄弟，有了自己的好友，在这个阶段中练级速度会有所减慢，任务经验已经不足以维持等级的提升速度。为此《龙魂》推出了大量游戏活动，运镖，武圣，背矿，每一个活动都能获得大量游戏经验和银币。

51—60级计破乱军

进入这个阶段的玩家都是游戏中的精英，也是向高手冲刺的阶段。在60级的时候还能拿到赠送的武器。赠送的这把武器是80级使用的极品武器，从属性和攻击来说都是非常不错。在这个阶段还能接触到游戏内的国战，PK等等激情设置，魅力非凡。

61—70级铲除邪教



这个阶段的玩家已经算是游戏内的小高手了。在这个阶段中可以接触到游戏内的各种特色活动和副本，而且还能接触到国战，家族战等PK设置。在65级的时候还可以做职业武器专属任务，获得65级蓝色变形武器，龙魂的变形武器可是游戏业首创。

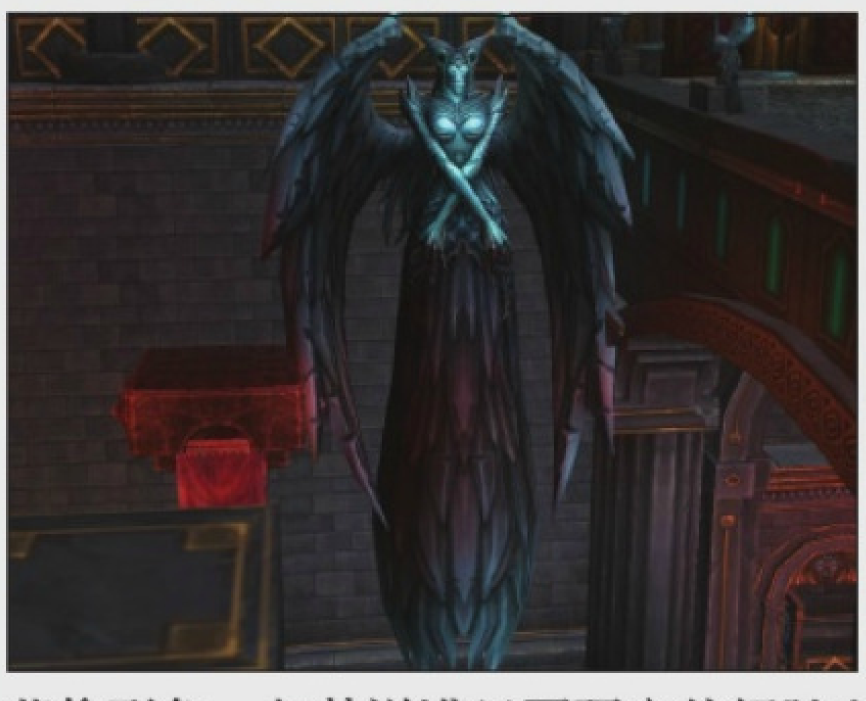
71—80级守卫边疆

这个阶段的玩家已经跨入高手的行列，玩家来到这个阶段算是可喜可贺。前面的阶段艰难度过后，玩家已拥有了较好的装备，当任务和每日活动做完后，就可以去组队去杀野外的Boss和孤王陵中相对强大的怪物。

《龙魂》的整个等级都是由主线任务，支线任务，循环任务，跑环和少量时间的刷怪组成。只有在经历了整个练级过程的人，才能体会到龙魂的魅力，而这个过程可能会枯燥，乏味，但是有无数的兄弟陪着你，你肯定不会寂寞。而80级并不是结束，80级只是一个新的开始，万人国战、抢Boss、打装备、PK战，更多精彩内容已经在等待。P

《神鬼传奇》我的英雄台

成为英雄，是所有人都在向往的。而对于"英雄"二字而言，却又包含了太多的含义。其实"英雄"只不过为大众的一种评价，而在"英雄"的背后，难免会有很多鲜为人知的故事。游戏中的英雄是玩家追逐的一个目标，然而一旦成为了英雄，除了众人敬仰之外，似乎还要保持着这份荣耀。因为"英雄"的存在，本身就是所有人之间的一次挑战。



为了塑造出玩家间的英雄，《神鬼传奇》很大胆、也很前卫的创造出玩家"英雄台"系统。让玩家成为某一个战斗领域的代表，在游戏中以雕像的形式来塑造出玩家的英俊形象。与其说满足了玩家的好胜心理，其实也增加了玩家之间的竞技角逐。

目前游戏内开放的英雄台共有八座，分别是：战士至尊、骑士至尊、刺客至尊、法师至尊、牧师至尊、莫亚首富、等级巅峰、冰封王座。要想在上述领域中建立自己的英雄台，就必须让自己成为该领域中的绝对强者。除了冰封王座之外，其余七项英雄台将成为玩家个人展现魅力舞台。下面我们就来讲述下，当获得英雄台资格之后，要如何来建立属于自己的雕像吧。

每周一早上六点，系统会自动刷新本周英雄台塑像，也就是说玩家获得的英雄台资格仅仅为一周时间，要想保持住这份荣耀，就必须不断的进取。当刷新英雄台之后，新获得英雄台席位资格的玩家，会收到系统送来的提示信件。来到英雄台的所在地，当找到对应自己的魔法镜操作处之后，就可将个人的角色镜像塑造成英雄台雕像，从而成为本周在该领域中的绝对王者！不过建议获得英雄台资格的玩家，一定要尽早的去完成自己的雕像塑造哦，因为时间仅仅是一周！很多获得英雄资格的玩家，都想展现自己最具有英雄气盖的一面，在镜像替换的时候，为自己编辑出很夸张的动作造型。其实我们感觉，当英雄过分炫耀自己的时候，也就是失去进去心的时候。所以说低调的展现，也是英雄气盖的一种表达方式。所谓：大隐隐于市，也真是这个道理。





游戏中从来就不缺乏超级英雄的出现，因为一旦当某一名玩家在多个领域同时达到巅峰状态时，那么他就是超级英雄。职业实力至尊、首富、等级、甚至是冰封荣威一身时，这就不仅仅是一分殊荣，而是成为所有玩家心中的神话！





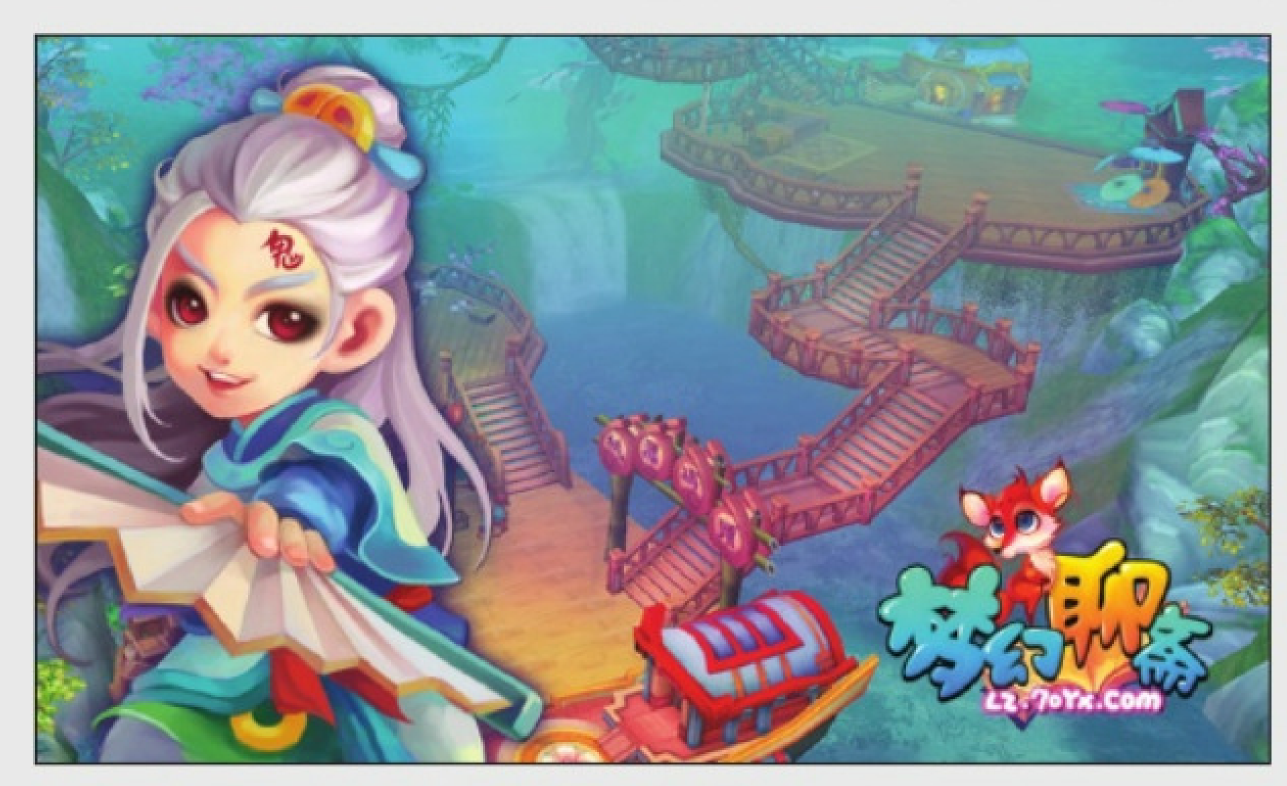
成为了英雄，就要承担英雄的责任，就要去履行英雄的义务。英雄台的各路英雄可以以个人的名义，发布英雄任务，去探索游戏世界也好，去完成某些击杀任务也罢。总之，成为英雄之后，非但成为了玩家眼中的NO.1，同时还能过足当NPC的感觉。看着自己的雕像，每天被其他玩家点击，而雕像就像是自己的一部分灵魂，去指引着其他玩家在游戏中的发展，谁能说这不是一种自豪，谁又能说这不是一份荣耀呢？当然，当英雄也不是没有奖励的，每周出现的英雄，都可以在"矮人兄弟会"处领取礼物，而且是绝对的豪礼哦。

来说下英雄们发布的任务，都有哪些奖励吧。因为不同类型英雄给予的任务奖励，是有所差异的。完成等级英雄发布的任务之后，玩家将获得大量的经验值，这也激励着玩家向等级英雄的看齐哦；财富英雄的奖励就会金钱有关了，完成任务之后，玩家将会获得大量的游戏币奖励，虽然每个人都想要元宝奖励，但没有游戏币的话，也是寸步难行的；职业英雄的任务奖励，还是很不错的，完成任务之后，玩家将获得道具导师之星，这颇有些职业英雄成为了该职业的传导师哦；最后是冰封会长英雄的奖励，完成该任务之后，玩家将可以获得大量的公会繁荣度、公会资金、个人贡献，这到是颇有些类似公会任务。

虽然说"英雄"的周期仅为1周的时间，但是这一周中，也足以激发起各位英雄想要保住身份地位的欲望！毕竟当名气、权利集于一身的时候，并不是所有人都能冷静的去思考哦。但不过也正是有了竞争，游戏才会充满激情。当挑战以7天为一个循环的时候，无数的英雄，也将因此而诞生。

黑马麒麟是否能继续走红2010年网游市场

《梦幻聊斋》无责任梦幻臆想



2010年5月18日，北京麒麟游戏公司对外正式发布了今年最新产品《梦幻聊斋》的预告，并打出了回合制巅峰之作的口号，引得各厂商媒体玩家纷纷注目。笔者鉴于多方面兴趣缘由所致，对于这款新作仅仅对外曝光的部分做出了如下臆想，希望可以帮助到喜欢这款游戏的读者能够更加进一步的加深体会和了解，如有错漏还望包涵。

路遥知马力，麒麟游戏高调过渡三年之痒

成立于07年夏天的北京麒麟网信息科技有限公司（简称“麒麟游戏”）在09年倚靠开山力作《成吉思汗》漂亮的赢了个满堂彩开门红，“在国内取得了年度网游新作市场份额前三的佳绩”，迅速的在业内扎稳脚跟成为网游界一颗冉冉新星，并招来很多老大哥们的青睐，纷纷伸出橄榄枝有意联合运营。

而今年是麒麟开张的第三个年头，出乎意料的从大型国战类网游的成熟运营经验，转而攻向Q版的回合制网游市场，不得不让人猜度他手中握着怎样一张王牌。

虽然并没有透露正式投放运营的确切时间，但《梦幻聊斋》的前期造势已然拉开序幕，来势凶猛从2009年中国行业年会上《梦幻聊斋》出现并夺取了“2010年最受期待网游”这一殊荣就可见一斑。

黑马总是有出乎意料的表现，所以麒麟游戏的任何一个高调的举动，绝对是值得成为业内热议焦点的，至于冲线成绩究竟如何，咱们就期待2010年度麒麟游戏财务报告数据上的全线飘红吧。

看得懂、玩得动，中国风网游这一步走的妙

据某民意市场调查显示，中国网游玩家中占很大比例的一部分，会偏向以中国历史故事神话传奇或者流传已久的文学作品改编作为内容背景的游戏类型，并会保持很高数值的有效在线率甚至成为高端客户，玩家们表示“不陌生啊，看得懂在说什么”。

对比起欧美日韩风网游大举侵占国内市场的弱华夏局势，麒麟游戏能够连续力推两款中国风网游，可见是有一定胆识和高见的，不夸张的说是为民族网游争了口气。

玩家们一直遍寻不到的中国游戏文化也许可以从这里略见端倪，在被翻版烂了的三国西游水浒之外，中国还有那么博大精深的文化底蕴可以发掘，什么样的好产品出不来呢？何必一定要去介意是去给外国人洗脑的大制作影片，还是咱们自行研发打造的网络游戏呢？

聊斋这个题材，游戏业内产品也存在过，但可以再发展再创意的空间依然很大。原著全书有短篇小说491篇，内容极其广泛丰富，原本就是虚幻的内容改编网游再合适不过。《梦幻聊斋》以Q版回合制式出现，理应是填补了这个领域的空白。

神鬼妖魔、仙侠怪精，信手拈来

根据官方对外发布的仅有一些游戏资料来看，游戏开发已经完全成形，预计后期封闭测试修改细部也不会占去太长时间了。

其中场景色调鲜艳活泼，又以中国风格的浓重彩墨渲染，符合玩家们的画面审美，人物造型设计古灵精怪可爱逗趣，也会让玩家在角色扮演时感同身受童心大起吧。各种兵器装备坐骑的设计也是细致入微，将Q版网游的视觉美感发挥到了极致。

游戏里依照传统是非观念开创出了兰若寺、安琪岛、崂山观、阴阳界、神机营等全新门派，让了解聊斋文化的玩家们对角色取向一目了然。不难想象游戏中尚未透露的任务情节和副本对战系统，也一定会紧紧围绕聊斋文化逐步展开。而那些在于中国老百姓耳熟能详的各种鬼怪故事，也都会一一登场，让人大呼过瘾！

在对的时间地点，做对的事

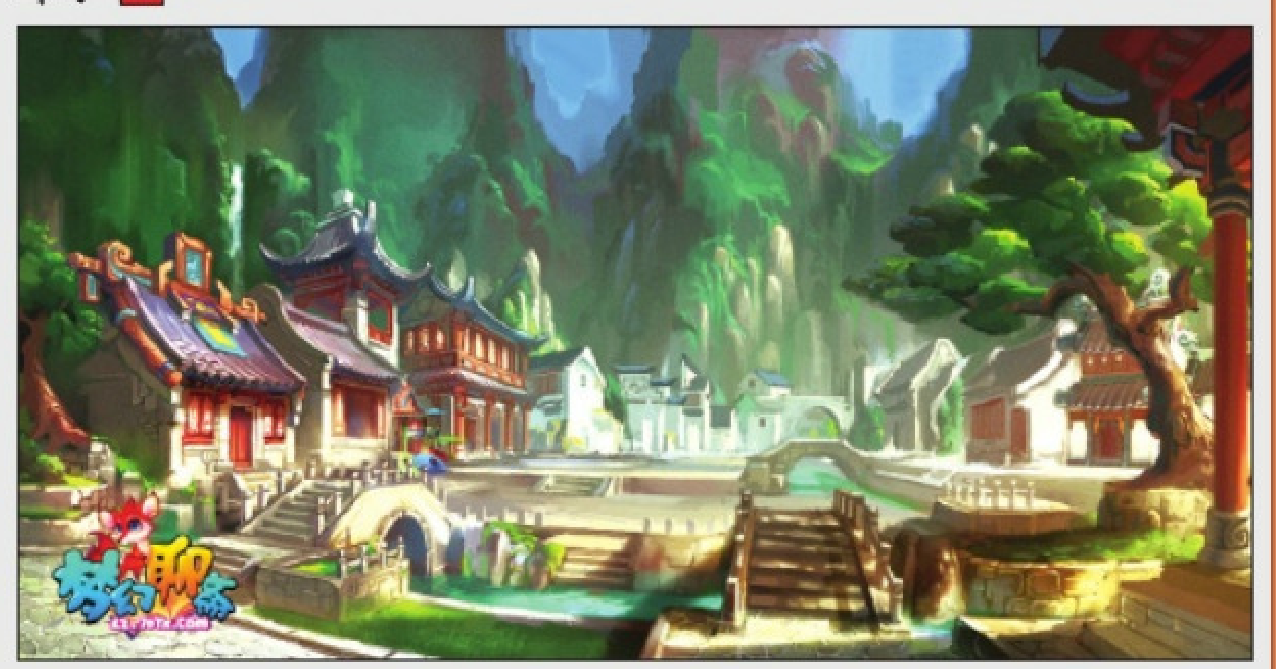
再进一步说说为什么《梦幻聊斋》这个产品开发和推出在国内都恰是时候。

且不说传为经典的王祖贤张国荣主演的《倩女幽魂》在网游适龄玩家心目中的影响力，前两年热映的《聊斋奇女子》去年神鬼大作《画皮》，还有时下正在热映翻拍的鬼怪影视篇，外加盗墓神鬼文风正盛，这个时候出现一个有中国传统文化底蕴的网游正好符合大众娱乐取向，甚至网游代言人可以邀请某些影视作品里著名的狐狸精来担演。

而中国传统的清明七月十四甚至是西方万圣节等等都是适时推出线上线下活动的时机，周边可以设计纸灯笼和多种多样的角色玩偶等等，根本不用特别策划，《梦幻聊斋》的发行推广就噱头多多。

如果是点卡商城的免费运营模式，就希望可以在副本和坐骑时装上多做亮点，发扬出《成吉思汗》事无巨细周详到底的运营理念，必将可以吸引大多数喜爱亮丽画风操作流畅又感情丰富的女性玩家捧场。

结尾语：所以在《梦幻聊斋》正式面世之前，希望麒麟游戏争取这最后的冲刺时间再好好准备充分，不打无把握之仗，继续以黑马的姿态走红整个2010年！ P



JJ比赛网——棋牌竞技化的推动者

网络棋牌游戏可以称得上是网络游戏的鼻祖，在互联网发展过程中起到了重要推动作用。虽然由于技术的不断进步，大型网游和Wed游戏目前已经占据了网络游戏的主要地位，但棋牌竞技类游戏以为其休闲、益智性仍闪亮着其独特的光芒。

JJ比赛网（www.jj.cn）就是其中的佼佼者。JJ比赛平台是一个休闲游戏竞技平台，运营棋牌和小型休闲游戏。游戏在上线两年的短暂时间内，在线人数已经名列国内同类游戏前茅。目前累积注册一千五百多万人，每天活跃用户八十万人左右,拥有的游戏类别有：斗地主、麻将、拖拉机、德州扑克、象棋、保皇等。这个与2007年兴起的网络竞技游戏新秀，通过创新的游戏规则，为网络上真正实现公平、公正的棋牌游戏探索了一条新路。不少行业人士和玩家分析，JJ比赛网之所以在短时间内能取得如此效果，主要有三点优势：

公平竞技，杜绝舞弊

游戏的公平、公正和公开，一直是限制网路竞技游戏发展的最大障碍。而JJ比赛网也看到了这一点，所以在创办伊始便将游戏定位为一个竞技性强、公正、无道具的电子竞技比赛场所。

从记者了解和亲身体验来看，很多网络棋牌类游戏的弊端主要体现在以下几个方面：一是“特权”者当道，在某些竞技游戏平台，很多玩家往往不惜重金获得类似“黄钻”“蓝钻”之类的身份，因为这样的身份就表示拥有了掌控玩家，如踢人出局等特权。记者曾经就因级别过低，多次被特权者提出游戏房间；二是“特殊道具”横行，所谓的道具，就是指通过一定渠道获取的特殊技能，比如“预先看牌”“换牌”等，在这样的游戏中，玩家的实力就不是体现在游戏技巧上了，而是谁拥有的道具多，谁就代表了实力，比赛也完全失去了原有的意义。

“从JJ比赛筹备运营时，我们就把JJ比赛定位为‘公平、公正的棋牌游戏竞技平台’。来JJ比赛的玩家不仅是为了休闲，而且是要真正体验智力竞技带来的乐趣，在JJ比赛，玩一切都以竞技实力说话。”JJ比赛网负责人谈到创新说，“另外我们也在不断的完善反作弊机制。在JJ比赛中，玩家可以把自己参加的牌局用“即时录像”功能完整地记录下来，一旦玩家认为该局有作弊嫌疑，就可以用“录像回放”功能将比赛全过程一一重现，谁在什么时候出了什么牌一目了然，作弊行为无所遁形。此外，JJ比赛还创造性地设置了“JJ法院”，对争议牌局进行人工判定，“法官”“陪审团”都出自JJ比赛的铁杆玩家群体中，而且必须是达到一定水平的棋牌高手”。

JJ比赛网创办者的倡导“绿色游戏”这一高明之举，为JJ比赛网在短时间内积聚了极高的人气，也吸引了众多的铁杆支持者。



推陈出新、多元发展

系列的创新，让JJ比赛网取得了有目共睹的成绩。但这显然还不是JJ比赛网创办者们的最终目标，随着竞争者的不断涌入，游戏玩家的需求和兴趣已越来越难以停留于单一的游戏上。游戏要持续发展，就必然要迎合玩家们更多的需求，推陈出新、尝试多元化的经营，是已经处于成熟期的JJ比赛网势在必行的下一步。

JJWeb游戏，也就是JJ的网页游戏平台—web.jj.cn，在这样的大背景下，通过将近一年时间的酝酿和试验，终于上线。

“JJWeb游戏将会为各位玩家提供最新最好玩儿的游戏，我们的第一款网页游戏是《神魔世界》，这款游戏同常见的网页游戏一样，只要能打开IE，10秒钟即可进入游戏，不用下载庞大客户端，更不存在机器配置不够的问题，最重要的是关闭或者切换极其方便。”谈及刚上线的《神魔世界》，JJ比赛网相关负责人兴奋的表示，“我们希望在我们的运营平台上，给用户提供更多类型的游戏产品和更优质的服务。当然，前提是在不影响我们主推产品下，虽然多元发展了，但是做为核心的棋牌竞技游戏仍是我们发展的重中之重”。

线上线下，有机结合

颠覆了一成不变的散桌游戏架构，推广一套完整的、独特的棋牌比赛模式，是JJ比赛网的另一个亮点。在两年多的时间里，根据实事热点，其先后推出了“JJ斗地主竞标赛”“斗地主精英赛”“整点赛”“世界杯随程赛”等等一系列比赛。另外，为更好的还原比赛的竞技精神，JJ比赛网更是将比赛线上线下结合，目前正在如火如荼举办的“第二届JJ比赛网全国斗地主竞标赛”，便最大限度的激发了玩家的参与激情和竞技精神，备受玩家推崇。已经结束的济南分站赛和即将进行中郑州赛区的线下比赛，都取得了非常理想的效果。



记者在JJ论坛活动公告上看到，最终参加第二届全国斗地主锦标赛北京总决赛的48强选手目前已经有了6位入席。他们分别是第一届JJ斗地主全国锦标赛和今年济南分赛区线下总决赛的前三名。其他的名额也根据剩余5个分赛区线下总决赛、线上赛、特技大师赛等各种赛事划分有序，虚位以待。

JJ比赛网在推动棋牌竞技游戏向正规化、竞技比赛发展的过程中不遗余力的努力，不仅为玩家提供了完善的比赛制度和平台，同时自身也总结积累了不少棋牌电子竞技比赛的经验。通过克服赛中一系列的挑战和困难，JJ比赛网更是为以后抵制比赛各种不公平行为、走公平智力竞技之路、坚持为广大棋牌爱好者创造纯净、良好的竞技游戏氛围奠定了坚实的基础。

另外，还有值得一提的是JJ比赛网对棋牌竞技游戏爱好者全部免费报名，不设置参赛报名门槛，只要有兴趣，登陆JJ比赛平台（http://www.jj.cn/），下载客户端（http://www.jj.cn/special/2010match/），注册账号即可参与。

千年"宠"一回 《梦回山海》原汁原味山海经



被誉为"上古异兽百科全书"的《梦回山海》是中青宝近期即将重磅推出的一款Q版回合制网游。游戏以是以我国的传统神话传说《山海经》为背景，融合贯穿黄帝、炎帝、蚩尤三大部族的纠葛，以精美的画风重现山海经夸张神奇的世界。可爱的Q版风格同2D的完美组合，打造出一个宛如梦境的山海经世界。突破常规的多功能炼妖壶，引领宠物随心DIY新风尚。独具特色的奇遇系统，献给游历在山海世界的玩家重重惊喜。回归传统的回合制战斗方式，为你重现精彩上古神话战争。

遍寻世界，山海风景独好

《梦回山海》，还原一个原汁原味的山海经世界，重现上古传说中的三皇时代，将一个前所未见的奇幻世界展现在玩家的面前，青山绿水、黄沙荒漠、云巅水底、山峦仙境…丰富饱满的色彩让人置身其中如同漫游仙境，使山海世界更加让人流连忘返。行走于神奇的山海世界中，摆脱世俗的纷争，犹如畅游桃花仙境一般，享受凡世少有的安静与祥和。



新生DQ，2D与Q版完美结合

2D拥有最好的画面表示能力，Q版拥有最可爱的风格，两者的结合将产生无尽的魅力。《梦回山海》的细致画面渲染更加突出了山海经中夸张神奇的世界，以浓郁的中国风将传说中的世界展现在玩家的眼前。Q版的造型让神话传说中的神仙和异兽更加具有亲和力，让玩家在山海世界的冒险过程中时时感觉到温馨，以绝佳的轻松畅游山海。



炼妖壶，宠物DIY新时尚

功能强大的炼妖壶，提供了一个时尚的宠物DIY功能，让玩家有机会对自己心爱的宠物进行全面改造。功能全面的炼妖壶，可以让玩家从从多个角度全面强化自己的宠物。技能、潜质、天赋、能力，宠物相关的方方面面都可以由玩家自行调整。给足自由空间，创造山海世界的最强个性宠物，伴随玩家闯荡山海到永远。



有缘相会，奇遇系统树新标

单纯的冒险会让人感觉枯燥，《梦回山海》的特色奇遇系统，数不清的奇怪事件都可能会在山海世界的旅行中遇到，为玩家的冒险增添新感觉。这不仅仅是简单的奇遇，更有高额奖励随行，经验、金钱、道具……不可预料的奇遇，让身处山海世界冒险的人充满了更多的期盼。你，将会是下一个幸运儿吗？



回归传统，承自正统RPG

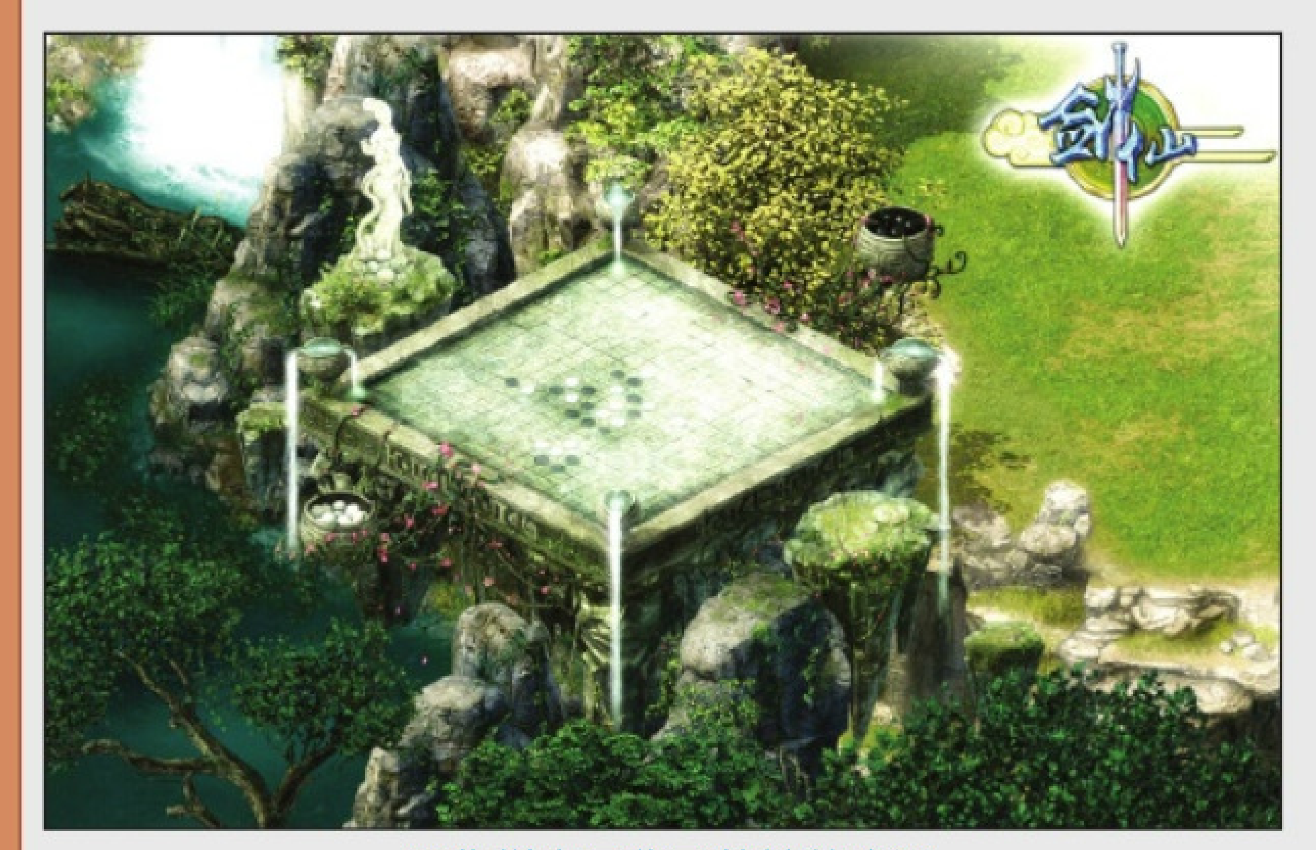
回合制战斗，是RPG游戏的传统风格，《梦回山海》传承了这一优秀的血统，并将其继续延续下去。回合制，对玩家的战斗能力和战略有很高的要求，要判断对手可能会使用的战略战术，还要根据自己的情况来确定下一回合中需要使用的战略和战术。充满挑战和不可预知的下一回合，是回合制战斗的特有魅力。上古世界的传奇战斗将唤起玩家的无尽欲望，为战斗胜利而努力。



异兽出山海，千年"宠"一回。《梦回山海》以全新的风格将富有浓郁中国气息的神话传说展现在玩家面前，让玩家与神话人物面对面，亲身体验上古传说的神奇。P

《剑仙》—— 一剑成名天下知

中国神话故事是中华历史文化的瑰宝，各种各样的神话传说在数千年的历史长河中熠熠闪光。《剑仙》的游戏背景完全贴合中国神话故事，让玩家放飞更多想象。《剑仙》的世界需要一个英雄，你是否能成为七环残卷预言的英雄，谱写属于剑仙三宗的九州史诗？投身仙战的滚滚洪流，成为一个让人迷恋的传说……



天作棋盘星作子的神仙生活

仙战！特色PK无须理由

修真与仙侠是近年来风靡网络游戏的两大元素，很多网络游戏都以此为题材。《剑仙》脱颖而出的最大亮点是PK。内有蜀山、蓬莱、昆仑三大门派争斗不休，仙界乱世三足鼎立；外有妖魔的大军压境，形势严峻……

游戏中的PvP系统相当完善，各种花样各种款式任玩家选择。切换PK模式也很简单，通过鼠标左键单击人物角色头像旁边的PK模式按钮即可。有7种模式可选：和平模式、联盟模式、国家模式、帮派模式、家族模式、组队模式、恶意模式。从诸多的PK模式可以看到，在《剑仙》中PvP玩法是很重要的娱乐点。

三大门派是游戏中的不同势力。三大职业才是重要选择：金刚（战士）、风雷（法师）、逍遥（控制系）。又见铁三角！但此三角非彼三角，以往的铁三角定义是战士+法师+医生，在《剑仙》中控制系取代了医生，在PK中也有上好表现。

如果你以为游戏只有单调的3个职业玩法就错了。由于目前游戏还处在测试阶段，技能系统还不是最终版本，根据官方发布的研发报道，将在现有基础上添加大量内容。其中最值得注意的是，研发曾透露《剑仙》PvP与PvE技能的区别更加专业，将在技能系统上做出极为不同的突破，角色等级、仙阶、加点等等，都将对技能的效果和种类产生影响，举例来说，一个在杀怪时作为控制系的角色，在PK中可能就会成为战士，十分令人期待。



神秘的魔族大将，千万不可小觑！


美人儿乘如意

技能和加点的不同，再加上后期装备的区别，3大职业能细分为多少种？恐怕要让时间来说明这个问题了。多样化最大的好处就是让PK充满不可预测性，没有哪个职业拥有绝对优势。

零概念：旅游与消费

想游遍名山大川，想玩得痛快，没有钱是万万不能的。不过既然修道成仙了，就是跳出了世俗。旅游的时候，神仙的交通造型各异，非但速度一流而且连过路费都省了。目前开放了数十种不同的坐骑，从上古神兽到仙家器物，应有尽有。

特别推荐MM们选择“如意”，绝对的倾倒众生的古典美人儿。

在游戏场景中穿梭，体验穿越时空的美景。《剑仙》的游戏场景有浓郁的中国风，同时由于其依托古典神话的游戏背景，充满奇幻之感。足不出户游遍天下，瑰丽玄奇的绝色仙境，带来身临其境的感受。

除了旅游免费之外，《剑仙》还预备了一份免费大餐。零消费商城，不花RMB只需在线就可免费领取商城货币。有很多网游打着免费的招牌在道具上收费，想要打造一件神兵利器其实用道具也花费不菲。相比之下零消费商城厚道很多。现在很流行低碳生活，不妨也称这为网游中的低碳生活吧！



巨鲲遨游四海，蓬莱居无定所

“枣儿”成熟时

祝贺《枣恋》主创及V007班同学成功就业



《枣恋》开机仪式

2009年10月，《枣恋》在山西碛口开拍时，引起了当地媒体的高度关注，并获得好评如潮。山西省广播电视报、山西省吕梁市电视台、山西省影视摄影美术碛口创作接待处、中国.碛口摄影家协会等多家单位鼎力支持并跟踪报道了该片的拍摄进展。

相信看过这部影片的朋友，都对这部由学生自编自导全程参与制作的影片记忆犹新。半年多的时间过去了，V007班《枣恋》剧组的同学们近况如何呢?

杨洁——《枣恋》女主角，毕业于湖南大众传媒学院

当初那个表演还略显稚嫩的“枣儿”，如今已经正式成为兰州电视台的一员，从事编导工作，全权负责一档节目的制作。作为一名新人，刚刚入行就被委以重任，充分说明了杨洁的专业水平足以和有工作经验的同行相媲美。这与学校的教学模式、教学水平以及杨洁自身的努力是密不可分的。

刘金——《枣恋》导演，毕业于河北大学

毕业于名牌大学的刘金，通过在学校系统的学习，无论是拍摄、灯光、还是后期剪辑，都能够很好的掌握。现为河北省保定电视台员工的他，因为业务全面、技术过硬，很快就得到了领导的赏识。目前，已经开始《八女投江》的拍摄。

林超——《枣恋》摄影师，毕业于日本长崎短期大学

林超在日本留学七年，回国后来学校学习影视制作全流程课程，立志要创办自己的影视制作公司，提供从平面设计、摄像到剪辑制作的系列服务。目前，林超同学的公司已经在山东威海正式成立，迎接他的将是蒸蒸日上的事业发展。

张勃——《枣恋》男主角，毕业于安徽职业艺术学院

张勃毕业于安徽职业艺术学院，在《枣恋》中有着出色的表演，把男主人公刻画的生动形象。现在山西省太原市机场从事文化宣传工作。

陶春芳——《枣恋》编剧、场记，毕业于重庆市西南大学

陶春芳主要负责《枣恋》剧本的创作工作，以及拍摄过程中的场记工作。现已凭借优异的创作水平和技术，被北京金色号角影视策划有限公司录用。



《枣恋》主创人员 张勃 刘金 陶春芳 杨洁 郑宗 林超

郑宗——《枣恋》摄影师，毕业于四川省宜宾市某高中

郑宗在《枣恋》中担任摄影师。他凭借过硬的专业，现就职于业内知名企业，香港上市公司—文化中国传播集团，从事视频编辑工作。

潘宇——曾就读于中国信息大学

潘宇考入中国信息大学学习编导专业。经过一段时间的学习之后，感觉学不到实际有用的知识，毅然选择了退学，来到数字影视学院学习影视制作全流程课程。如今已经加入数字图书馆第一品牌北京超星学术视频有限公司，从事后期制作工作。

雷霞——曾就读于湖南商学院

来自湖南的雷霞，同样也是考上了大学，在中途选择退学后，来到数字影视学院学习影视制作全流程课程的一名学员。现在也是北京超星学术视频有限公司的一员，从事后期制作工作。

掌握技能、成功就业，是每一位学生学习的最终目标，也是学校办学以来的主要核心竞争力。办学五年来，数字影视学院一直秉持着“一切为了学生”的办学理念。采用“理论+实践+就业”的教学方式，教授给同学们一门真正实用的过硬技能，将学生培养成既具有影视艺术修养又掌握影视制作技术的专业人才，毕业时水平相当于拥有两年的工作经验。也正是因为有了过硬的教学质量，学校连续几年来，一直保持着高达98%的高就业率，广受业内企业好评。2010年，受112家企业委托，定向为其培养专业人才。

同时，数字影视学院还根据影视戏剧及其它艺术行业的发展和对表演人才、数字艺术人才的需要，遵循现代教育理念，实行理论知识学习、实践技能训练、品德行为养成并重的育人原则，培养具有较高综合素质和一定专业技能的应用型、职业型专门人才，开设了影视表演艺术专业及影视美术设计（数码影像）专业。

学生完成学业后将获得由主考学校北京电影学院与北京高等教育自学考试委员会共同盖章的毕业证书，国家承认专科、本科学历，国际认可度较高，并可同时获得由全国性权威影视行业组织联合认证颁发的极具社会公信力的职业水平认证证书。

高学历、高技能、高就业率，将数字影视学院打造成同类行业的领军品牌。多年来，一直是行业中的佼佼者。学校就像一列就业直通车，一方养分充足的沃土，将一批又一批学生载向成功的站点，培育成行业的栋梁之材。

当初略显青涩的“枣儿”已经成熟！昔日迷茫的小孩，已经踏上事业的征途。同学们为自己一年的学习生活画上一个完美的句号。学校也将一如既往的致力于数字影视专业教育，继续向广大喜爱影视行业，关注数字影视学院的同学和家长们，交上一份份满意的答卷。

网址：http://www.bjmedia.org



头牌新闻

久游网公布《勇士Online》，三“姐”齐现身

■本刊记者 斯基

久游网正式公布自主研发的《勇士Online》，于6月24日进行不删档测试。久游网介绍，《勇士Online》是一款双3D横板动作网游，提供人类、精灵、矮人和龙族4个种族，游戏中，玩家需要扮演人类佣兵，探索这个世界的各种奇妙。通过转职系统，目前玩家可以选择魔剑士、圣剑士、狂战士、念气士、鬼武者、武道家、神官、元素使和摄魂师共9种职业。针对卖点之一“双3D”系统，久游网表示，所谓双3D，就是除去传统意义上的3D画面外，再加上类似电影《阿凡达》这样的3D效果。玩家只需佩戴上特殊的3D眼镜，《勇士Online》的画面就会如现在的3D电影一样产生立体感。久游网举例说，在普通3D画面中，如果遇到体积较大的Boss时，经常出现找不到自己角色的情况，而借助双3D技术，可以有效避免这种情况。对于另外一大卖点骑宠系统，久游网介绍，骑宠是游戏中数量较少的宠物，在大于20级段的副本中捕捉到的精魄，有一定几率幻化为骑宠，除能在陆地上行走外，骑宠还可以载着玩家翱翔空中，此外，玩家可在骑宠上进行作战。

日本艺人苍井空、国内网络红人芙蓉姐姐、罗玉凤均出席此次《勇士Online》发布，并与现场玩家和观众进行多样互动，芙蓉姐姐虽然再次遭遇“裙子掉落”事件，但依然感情充沛地献上一首原创英文歌曲，罗玉凤小姐在Cos游戏中怪物“地精”时表示不认识苍井空是谁，整场活动在苍井空的拍摄会中达到高潮。P



苍井空女法师造型出场

晶合热点

文化部部署第九批违法游戏及经营活动查处工作

为加强网络游戏市场管理，规范网络游戏运营秩序。近日，文化部印发了《关于查处第九批违法游戏产品及经营活动的通知》，通报了涉嫌违法、违规的71家运营单位及其游戏产品，并要求各地文化行政部门和文化市场执法机构根据《通知》的要求进行调查和查处。文化部此次主要对深圳市蓝海梦想网络科技有限公司等35家单位未经批准，擅自从事经营性互联网文化活动；哈尔滨互动先锋网络科技有限责任公司等17家单位未经批准，擅自从事经营性互联网文化活动，并且涉嫌提供载有宣扬赌博内容的网络游戏产品；广州游之艺信息科技有限公司等19家单位利用互联网对运营的网络游戏产品进行格调低俗的宣传等违法、违规游戏行为进行通报。同时，要求各地文化行政部门和文化市场执法机构在一个月的时间内集中进行整治和查处，并积极会同通信管理等部门，落实对违法单位的行政处罚。《通知》要求各地将行政处罚和技术监管相结合，对提供违法游戏的网站通过技术措施予以封堵，并要求网吧等互联网上网服务经营场所卸载或屏蔽有关网站、产品。

《永恒之塔》年度风云公会聚首西湖

2010年6月19日，杭州西湖畔的蓝天·清水湾国际大酒店，一场别开生面的游戏公会精英聚会在此上演。由AMD和盛大游戏携手发起的GREEN AION年度十大风云公会盛典在这里拉开序幕。《永恒之塔》游戏中顶尖的全国50大公会会长与来自全国各地的忠实《永恒之塔》爱好者代表共同参与西湖高峰论坛，获得直接与永恒之塔运营方的代表对话的机会，并在随后的评选中竞争《永恒之塔》全国十大风云公会的荣誉。在对话中，来自全国各个公会的核心玩家代表就游戏经济系统、外挂等问题与运营方进行了深层次的交流和建议。对话之外，主办方为了活跃现场气氛，特别邀请了演艺嘉宾到场做精彩的演出，一直备受广大玩家青睐的永恒之塔cosplay表演也重现于杭州西湖畔。



《刺客信条3——兄弟会》最新艺术概念图公布

当很多人还没有玩过《刺客信条2》的时候，它的续作的消息已经陆续在公布中了。育碧在6月又发布了《刺客信条3——兄弟会》（Assassin's Creed: Brotherhood）的几张新的人物设定图。在这款游戏中，将会提供更多武器供玩家使用，除了比较常见的匕首、斧头、袖刃之外，还出现了扇子、注射器、勾爪等新武器，这些新武器会给玩家带来更多丰富多彩的刺杀动作。该作由育碧蒙特利尔工作室负责，育碧新加坡、布加勒斯特、魁北克



及安纳西工作室从旁协助，预计在今年第三季度在PC、PS3，及Xbox 360平台同时推出。

再邀星爷，网龙宣布《长江七号》同名网游

网龙公司正式公布由周星驰执导电影《长江七号》改编的同名网游（cj7.91.com），于《长江七号》动画版《长江七号爱地球》公映后一周的7月15日公测。网龙表示，在游戏中随处可见烙印着《长江七号》电影元素的人物和景观，玩家会在游戏中巧遇各种电影人物，如周小狄、蛋挞头、暴龙、美娇、小芬、袁老师、体育老师等，在他们的指引与训练下，进入神秘的星球世界开始高阶挑战。网龙介绍，网游《长江七号》的制作团队包括《长江七号爱地球》动画制作团队，植入大量相关真人电影和动画片的元素。网龙互动娱乐有限公司副总裁林欣表示，在《长江七号爱地球》中，不论是“星球穿越”题材，还是《绿色环保》观念，都是我们认为值得挖掘的游戏特性，而且“长江七号”的品牌和故事背景，也是目前网络游戏的一个突破点。实际上，早在动画拍摄初期，我们就已经敲定了这款作品，为的就是能够让游戏和动画片同步上市。游戏和影视作品的相互渗透、合作这种模式在海外市场已经司空见惯，相信也会是国内娱乐行业的一个趋势。







晶合新作

《苍生OL》二次封测开启

杭州游趣旗下第一研发中心耗时3年潜心打造武侠网游《苍生OL》，已于7月中旬进行二次限量封测。与前次封测对比，此次封测，将加入全新的地图、新增有趣的高级副本及超萌宠物系统等诸多元素，让游戏更加的有趣味性。同时，官方为迎接二次封测，使玩家能够更好更全面的体验游戏，特为所有参与二次封测的玩家准备了价值“888元”现金大礼包、“588元”现金钻石豪华大礼包以及大量QB、手机充值卡等礼品。更多详情请关注《苍生OL》官方网站 http://cs.ulands.cn。



《极品飞车14》即将推出

EA在今年的E3发布会上正式公布了极品飞车系列新作《极品飞车14》，也是新一代的热力追踪系列作品。这款游戏为开发《火爆狂飙》而闻名的Criterion团队制作，最初设计副标题为“Out of The Law”，现在根据E3的宣传，我们知道这款游戏现仍被归在“热力追踪”（Hot Pursuit）系列中。《极品飞车14》的多人模式中允许玩家扮演车手或警察，而且车手和警察都会分别有各自的生涯模式。玩家还可以通过游戏中的自动日志功能与好友在大量不同的记录方面进行各种比较。在游戏中，你的朋友将起到很重要的作用，创新的Autolog系统能够将玩家和朋友们联系起来，互相对比并分享各自的游戏经验、图片和挑战。Autolog系统将带来非常具有挑战性的体验。





《GT赛车5》将于11月推出

谈过《极品飞车14》后，另有一款大牌的、并且和《极品飞车》系列诉求完全相反的赛车游戏《GT赛车5》（Gran Turismo 5）也将在今年与玩家见面。索尼日前在E3大展上宣布，《GT5》将于今年11月2日在北美市场上市。6年的开发时间、近亿美元的投资，开发商Polyphony Digital为了这款游戏的精益求精可谓不惜代价。在E3上接受德国媒体采访时，开发团队负责人山内一典又抛出了惊人的言论：“GT5中共有超过200辆高细节赛车，和超过800辆标准细节车辆。其中高细节赛车的制作如此精良，你甚至可以将它们用在任何一款PS4游戏中……但是我们也发现，因为如此大量的细节，我们花去了大把的时间。我们还想要拥有尽可能多的赛车，于是才有了标准细节车辆。”那些标准细节车辆都是历代GT游戏中的经典车型，针对PS3进行了重新制作。但是，只有那些高细节级车辆才拥有最为完整的细节体现。





晶合快评

被“体感”绑架的E3

■晶合实验室 北四环寻事员

当很多人还沉湎在夏日的啤酒和大呼小叫的世界杯的时候，我洗洗睡了，说实话，当我说足球不好看的时候，这段文字是如此的不应景。其实，我想表达的是，对于一个游戏的从业者来说，E3显然更符合我的胃口，感谢CCTV，即便在绿茵场上“乌乌祖拉”的喧嚣声压倒一切的时候，还能够在新闻联播，一句话新闻中，对大洋彼岸的游戏者的节日E3保持了10余秒的关注。E3何时才能真正走向公众，虽然还要假以时日，但对于游戏业界来说，这一最重要的展会，对未来1年乃至更远的游戏行业发展趋势都有着颇多的意义。

今年的E3，相信对于现场参加或者类似于笔者这样随时上网看视频关注的人，会有一个很明显的感受，那就是“全民体感”。自从2005年任天堂的社长岩田聪在TGS论坛的基调演讲中，从兜里掏出了一个类似双截棍的体感操作手柄后，整个业界均为之震惊，因为彼时的微软和SONY还在为次世代主机中谁的3D效果更好而大打口水战的时候，任天堂已经走向了另一条道路——“依靠体感创意扩大非游戏人口”。笔者作为一个当年发布会现场的亲历者，当大屏幕上的演示视频中，“双截棍”手柄切菜、打蚊子、开枪的声音伴随着玩家操控的动作画面不时传来时，我身边各国记者的唏嘘声和惊叹声已经响成一片。“体感游戏”随着任天堂“快使用双截棍”的口号，Wii主机一路热卖，任社的业绩也突飞猛进，股价节节攀升，势如破竹。大约从那之后的几年，三足鼎立的另两家公司都开始调整反思自己的战略，纷纷抛出了各自的“体感”装置及配套游戏产品计划，于是乎，游戏业界内最有话语权的三家公司，已经全面宣布走向了“体感”复兴之路，而在2009、2010年的两届E3上，“体感游戏”的概念已经达到顶峰。

体感游戏指的是通过电脑游戏主机配合游戏程序，模拟出三维场景，玩家手握专用游戏控制手柄或外设装置，通过自己身体的动作来控制游戏中人物的动作，让玩家“全身”投入到虚拟游戏的场景当中。相信曾经购买或者玩过Wii主机游戏的玩家，不用笔者介绍，也对“体感游戏”有着更多的切身体会。这种以游戏体验的乐趣大于游戏性本身的游戏，更准确地说，对于轻度玩家或非游戏玩家的吸引力，远超过一些硬核玩家。

这就不得不让人思考一个问题，体感游戏，究竟对于游戏产业的发展作用是积极正面的还是负面的？记得2006年底Wii主机发售热卖，曾在随后的2年内，成功带动整个日本游戏产业迅猛增长，挽救了日本游戏产业的颓势，然而2007年就在所有媒体都为Wii主机的巨大成功和体感游戏大唱赞歌的时候，一篇日本媒体的文章冷静无情地对此进行了批判，文章的大致内容是，游戏产业的持续发展不能脱离核心玩家，偏离游戏性本身而依靠创意所带来的新鲜感会是短暂的。当年笔者对此深表认同，之后，时间证明了一切，日本电子娱乐产业市场调研机构Media Create发布的2009——2010年度的日本主机市场调研分析报告中，任天堂Wii主机在日本的销售业绩与上一年度同期相比减少了整整一倍，与再之前的年度同期相比减少幅度达惊人的两倍，任天堂2009——2010财年在日本的Wii主机销售业绩已经跌至历史最低谷。当然，一款主机的业绩好坏，其决定因素很多，如金融危机、市场营销、新鲜感衰退的影响均可能存在，然而，笔者依然坚信，体感游戏的双刃剑效应，随着时间的推移，其弊端将更加突出。

所以，在2010年的E3上，微软除了瘦身版的Xbox360之外，被媒体宣传为最大看点的KINECT，以及SONY的体感操纵器PS Move，任天堂依靠视觉体验3D游戏画面的N3DS，组成了一个如此之大的“体感军团”时，未来的游戏似乎已经走向了另一个类型的极端。那就是创意的悲哀，以及硬核的悲哀。究竟是“索尼微软直接向任天堂发起挑战”还是“微软抄袭索尼的Eye Toy”“索尼抄任天堂的Wii”“KINECT只是双截棍的进化版”，这样此起彼伏的声音总让人对未来游戏发展中的创意枯竭有一种担心。

当然，今天看来，微软的体感演示在某种程度上来说，进步非常明显，对硬核玩家的吸引力也高于Wii，然而，对于这种概念性的产品，何日何时才能真正产品化，恐怕还尚需时日吧。对于亲历过2届E3的笔者来说，E3也在“变味”，E3越来越极端化的“秀场”本质也在2010年暴露无遗，E3中的“3”几乎可以歪解为“微软、SONY、任天堂”三者的“秀场”，当三者足够大的财力和话语权几乎垄断整个E3展会时，中小企业那弱小的光芒远不如“赠送与会者人手一台最新的Xbox360主机”更有吸引力。不知从何时起，游戏业界通过模仿和发布会上对竞争对手的冷嘲热讽成为了E3的一种常态的模式，纹身、拍肩的结果是相互制衡和对各自阵营的挖角背叛，越来越驱同化的创意把硬核玩家的诉求搁置在了一边，因为没有企业愿意更长远地规划持续发展战略以及认真静下心来，像暴雪一样，用时间换取品质，雕琢一款游戏。苹果之所以受到用户的膜拜，我想最重要的是乔布斯的伟大在于令他人追随，而不是盲从去做体感。



没事找事的北四环寻事员

是的，体感游戏不仅绑架了2010年的E3，也绑架了未来的游戏产业，于是，我关掉了电脑，开始学着看足球，喝着啤酒看我原本讨厌的世界杯。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

十二年再续银河史诗

——我们与星际2有约

■北京 徐子峥



12年，是一个怎样的时间长度？12年可以使一个初生的婴儿成长为少年，12年可以使一个执着懵懂的少年成长为圆滑狡黠的商人，12年也足可以使一个产业发生沧海桑田的变化。12年对于暴雪公司又意味着什么呢？它的答案是——为《星际争霸》这款伟大的游戏开发一部续作。暴雪是一家最会保护旗下游戏品牌的制作商，他们不需要为市场周期仓促推出作品，他们永远遵循着自己的创作节奏：他们的字典里只有“精益求精”。《星际争霸》从1995年伊始制作周期历时三年，而从2004年开始创作的《星际争霸Ⅱ》用去整整6年光阴，“星际”1代到2代的发布时间跨度有12年之久。在阴历中12年是一个轮回，掐指算来，一个人的“生命周期”又能有多少12年？“星际”玩家们如此长的等待是否值得？

“大软地盘”论坛上一位网友曾称《星际争霸Ⅱ》是“国际象棋”，笔者对此也深表赞同，“星际2”将不仅仅是一场精彩绝伦的交互视听盛宴，暴雪的游戏品牌一向如围棋博弈般，最终作品近似平衡公正的“棋类运动”。对于伴随大型网游和比特下载成长起来的新一代玩家，很难理解老玩家们对一款“单机”RTS会如此热衷。通过这篇文章，新玩家也许可以明白，“星际2”及其Battle.net 2.0系统不仅仅只是一套趋于完美的“电子竞技工具”——暴雪用这12年为我们展现了一部经典的好故事、一幅映射人性本质的无垠星河战争画卷；现在，在《星际争霸Ⅱ》即将诞生的时刻，我们奉献出这个专题，请您随我们一同回顾并展望这个游戏系列的动人之处。

一切的起源也许都要从“我们”讲起，就如在夜晚仰望着闪亮星空的你：一个以自己狭小的人类视角臆测无限广阔银河的碳基生物，有时并不敢想象或相信仅在若干个世纪后，“空间跃迁”物理技术就将地球人类文明的触角伸向了银河系的每一个角落。

在那个时代，我们母星上日益严峻的资源问题与环境压力终于获得了彻底解放，由各成员国组成的“地球联合理事会（The United Earth Directorate，简称UED）”出现，星系大殖民时代的帷幕拉开了。以上不仅仅是科幻小说，凭目前世界量子物理学的发展水平展望，貌似“科幻”的概念不久就能被我们的子孙所实现。那时的人类对于航向更大和更遥远的星系系统仍稍显无力，但其成就也足以令我们为自己的这些后代而骄傲了。虽然同处21世纪这个时代里的每一位都无缘行星移民，无缘那震撼灵魂的、航行在茫茫宇宙中的体验；又或许你对科学技术与遥远未来嗤之以鼻，但这个时间纬度里的一切也并不会妨碍那个时代的同胞们，成为真正“空间与时间的主人”。人的一生与岁月相比，就是如此微不足道……



在未来的时空里，Tassadar与充满圣殿武士高贵灵魂的旗舰Gantrithor号一起，在Aiur行星大决战中选择了自我牺牲撞向Overmind；而每当你仰望星空时，也许现在它还正静静地航行于银河彼端的繁星之间……



目前免费服务的Battle.net拥有玩家超过1200万名，高于付费服务的《魔兽世界》的1150万用户



银河系的女王，活在玩家们心中



曾被NASA航天飞机送上太空的《星际争霸》拷贝，历史性的一刻

远航 VOYAGE



星际陆战队指挥官Jim Raynor正在与亥伯龙神上的舰长、船员及工程师密切交流

…Long，long afterward（很久、很久以后），久到航向星海彼端的人们，对“摇篮”地球的记忆已经湮灭在银河无尽的群星中，每个人仍旧称自己是Terran（地球人）——一个来自那片模糊的、遥远大地上的词汇。就算相隔兆亿英里，纯朴善良的人们对“母星”的怀念，依然还能留存在心灵中某个最洁净的地方。我们这些作为现代“祖先”的见证者，真应该更坚定地相信着人性本善的含义。然而就在远方的人们还没来得及扎根于银河中的新世界寻找希望与幸福时，整个星际社会又将被再次拖入种族战争的深渊。因为人类历史进程的舵柄，往往只掌握在少数人手中。

直到整个文明社会的列车开始失控，形势已到了无法挽回的地步，统治阶层对阶级矛盾和利益冲突再也没有能力镇压或调和，就到了该当权者消失于历史舞台之时，然而很快会有新一代的统治阶级再登金銮。人类的漫漫历史长河中，永远不会缺少理想家或野心家的活跃身影。统治阶层的目标是“一呼百应”，力图将更多人的思想和身心为己所用，团结或吞并一切有价值的势力，以此控制星际间人类社会的发展进程，从而谋求更广泛的民族或者更狭隘的个体自身利益。世上事，合久必分，分久必合，在各殖民行星上发展地域经济也无法脱离此道。银河另一端的人类星际联邦政府的建立，就来源于以上两点统治阶级的“本质目的”和大星系殖民时代发展的“刚性需求”，此时面对遥远的星区，UED的势力已经难以触及。

混沌 CHAOS

表面上倡导民主共和制的前联邦政府，内部派系林立、腐败奢靡，实际靠生物改造与被洗刷记忆的军人组成的联邦武装力量维持铁腕统治。联邦星际陆战队的成员有很大一部分由“强制改造”过的前罪犯组成，其实这之中很多都是“好人”，因做出过反联邦行为而被捕入狱，接着烙上一堆莫须有的罪名，所以说这部分人为罪犯从本质上就是不成立的。倒是这些“罪犯”被洗脑后入伍为联邦军阀出生入死地卖命，的确开始犯下累累罪行，这真是一种对人生的极大讽刺。

Terran辖区内，由12个主要殖民星系组成（Sara比较特别，是由Mar Sara和Chau Sara组成的双子伴星，所以确切的说前联邦共拥有13个行星），最富饶发达的星球是Tarsonis，此外在Chau Sara、Dylar IV，Tyrador IX和Brontes上联邦的势力也非常密集，驻扎其中的不乏Alpha嗜血鹰、Omega骷髅头和Nova幽灵间谍军团等臭名昭彰的部队。

嗜血鹰的指挥官艾德蒙公爵（Edmund Duke）就是一个联邦军国主义形象的典型代表，53岁的他是联邦“最忠实”的捍卫者，但这一切只因他对权力的渴望完全系于这套早已病入膏肓的星联邦体系中，并非他信誓旦旦所称为全体人类公民的生存谋福利，因此他后来能毫不犹豫的投入夙敌Mengsk门下。这个人有严重的性格缺陷，虚荣并且自负，在党派纷争中也得罪了不少高官，可就算如此也没能抹煞他作为Terran历史上最伟大军事家的才华。然而越伟大的军事家，带来的就往往越是生灵涂炭，能给人民送上幸福的战争天才凤毛麟角。最终他死于刀锋女王之手，也算罪有应得却死得其所……

作为反联邦的最著名军事力量，被政府称为星际海盗的“Son of Korhal（克哈之子）”诞生于Korhal IV星事件后，这场克哈4惨剧也引发了《星际争霸》故事的主线。大角星·蒙斯克（Arcturus Mengsk），一位以牧夫座一等星为名的命运多舛男子，他的家园看似是整个人类联邦权力争夺的牺牲品，他的人生也仿佛一定是场悲剧，但他却注定将登临整个星河的历史舞台中心，成为Korhal自治领的一代人皇而备受后世敬仰与争议。Arcturus是Mengsk家族的继承人，在联邦成立初期，自作聪明的他也曾忠贞不二地拥护联邦的政策与理念。可就在联邦为铲除集中于克哈4这颗也许对当权者来说“微不足道”的边缘行星上的反联邦分子，而不择手段动用行星扫荡式核打击后，作为幸存者的Arcturus人性被彻底改变。纠结着利益争端、成为“替罪羊”的家园与亲人已经消失，孤身一人的他从此只是一位冷酷老辣、手段凶狠的军事家与政治家，即使他后来结识了两位最得力的亲信与朋友，对于他来说也只是为达目的而利用的“工具与棋子”罢了。他的心早就成为无底黑洞，注定要恸哭一生。



罪恶的陆战队制造工厂里，“漂洗”记忆、激素（类固醇）增强、生物组织机械改造一体化，就如同生产廉价的消费品一样

希望 HOPE

曾经是Arcturus最赤诚“兄弟”的詹姆斯·雷纳尔（James Raynor）才是《星际争霸》故事的男主角。他被人所熟知，因为他的部队一开始就是为你操纵的军事力量。大家对此片星海的领略，也是从他这位处在冲突漩涡核心当事人的视角开始。他的朋友和部下都昵称他为Jim，言语间透露着爱戴。其实Jim以前也是名任职于联邦Mar Sara星球殖民地的治安官，性格忠厚无私的他18岁迈入军营，曾用了12年的时间尽其所能维护当地百姓的和平生活，可是在腐败得无以复加的前联邦统治背景下，那里依旧贫穷落后、犯罪滋生。

更不幸的是，在Mar Sara上Jim和他的手下发现了恐怖危机，他们追踪微弱的求救信号来到一座处于荒芜平原上的汲水哨站，赶到之时察觉那里已被不明外星生物所感染，在确认没有生还者后，Jim下令摧毁了哨站。但是联邦政府却为此拘禁了Jim和他的手下，而之后星球上出现了更多的外星生物袭击事件。此时Arcturus挺身而出，领导叛军“克哈之子”与急速繁殖扩张的外星生物展开对抗。被叛军解救的Jim发现联邦政府原来早就知道真相，却置万千人命于不顾，

终于迫使他在29岁时加入“克哈之子”，从此走上与联邦完全对立的坎坷道路。

就在千钧一发之际，他与Arcturus的组织倾尽全力带领人民撤离了Mar Sara，这时曾将Chau Sara整个星球瞬间焚毁的神秘外星舰队再次出现，从轨道处把Mar Sara也化作一片焦土！在反联邦军度过的日子里，Jim参与或指挥了无数场战斗，执行过很多史无前例的任务，立下赫赫战功。但Arcturus对权力的欲望和无所顾忌的行事手段令Jim逐渐感到可怕：Arcturus开始自封皇帝，打算建立Korhal自治领并欲登基Mengsk一世。Jim预感“克哈之子”和越来越冷酷的Arcturus会成为恐怖组织，会成为第二个“联邦政府”，不幸这一切现在均已成真。而且Jim只要在人生中选择去战斗，就似乎永远也摆脱不了与Arcturus的纠缠。原来这就是人所无法斩断的宿命吗……

如今暴君当道的Terran自治联盟，Arcturus的势力已经控制了所有媒体、经济和军事机要部门



危机 CRISIS

紧随着野心而来的往往就是尖锐争端，站在权力顶峰的人类从未学会控制自己的占有欲，拥有更多往往意味着索取更多，到任何时候也决不会感到满足。为了争夺和控制更多的自然资源，不仅仅是“克哈之子”，由Morian矿业集团和Kelanis行会合并而成的Kel-Morian联合企业，也在无数的土地上开挖矿产，强行掠夺资源。实际上Kel-Morian才是前联邦中最大的非政府武装组织，拥有成千上万的军队，由Mah Sakai将军指挥。他们巨大的移动工业基地四处迁徙，很快将当地的生存资源劫掠消耗殆尽。Kel-Morian集团正是联邦与“克哈之子”之间战争燃料的提供者与最大受益人，而且随着冲突的一步步升级，对各星球的掠夺更呈愈演愈烈之势。历史上忙于内部斗争的人类一向都忽视周围环境正在发生的改变，即使进入星系大殖民时代，依然没学会“吃一堑、长一智”这句中国古语的含义。进入广袤无边银河系深处的人类，终将会遇到没想过要面对的、Terran民族从未了解且更不敢想象的生物和种族。

人类没有止境的贪欲，不仅惹恼了以精神能力和无与伦比科技著称的Protoss这一银河中最古老神秘的强大种族，更引来了Zerg虫蜂这类对生物文明来说永久的梦魇。Zerg类似20世纪电影里虚构的一种异型生命体，可是Terran在银河中遇到的Zerg物种超越了无数剧作家的想象力，确切的说Zerg是一种被生化技术人为创造出来的怪物：比Protoss还要古老的、神秘莫测的Xel'Naga人在数千年前制造了一种无固定身体形态的人工智慧，称作“主宰”，翻译为Terran语就是“Overmind”。这种人工智慧为了生存不惜动用任何手段，吸收（基因同化）一切有价值的强大生物，正是这种Xel'Naga人留下的人工智慧一手创建了Zerg异型虫类。Overmind及其Zerg自诩为宇宙中最团结的种族、最完美的生命形态，全体人类在它眼中只不过是食谱之一而已！并且它坚定的相信Protoss就是古Xel'Naga人的后裔，是Zerg必须要同化的终极目标。

在人类相关机构对Zerg这种生物体系展开全面调研与记录之前，除前联邦内的弄权者和阴谋家们，所有人对可能面临的巨大危机完全没有清醒的概念。这时大部分人都在忙着干什么呢？一位Terran内战的随军记者：迈克·利波蒂（Mike Liberty）的笔记向我们极好地诠释了当时的普遍社会现状。其姓氏“Liberty（自由）”有一语双关的含义，他从一个普通公民的视角审视着内战带给平民的疾苦与无助。以追求自由为名义的“克哈之子”最终不择手段地利用幽能发射器、Zerg和Protoss的大清洗计划，一手毁灭了人类明珠Tarsonis（塔索尼斯）星，并残忍抛弃对组织最忠诚的副官，导致Jim和很多人愤然离去。

当“人民”推翻了联邦政府之时，你能痛快地欢呼着



虫与神大战后，Aiur母星上被吞噬的Protoss文明

“自由平等”的胜利么？至少在Liberty这位普通公民的眼中，仍然没看见所谓的“自由”，或者说这只是一场终极强权两败俱伤的“伪胜利”，是黎明前的真正黑暗？口头上的人类星际民主社会、梦中的极乐伊甸园，还远未抵达，或许永远不会……

固步自封的Protoss文明最终也被Zerg所吞噬，光明圣堂Tassadar和战士们以伟大牺牲换取了主宰的覆灭，本性善良的黑暗圣堂女族长Raszagal则向残存的神民们抛来橄榄枝，让Protoss的香火在Shakuras星球上得以延续，但冲突与战争、阴谋与危机却如影随形，彻底侵染了宇宙间最后的这片净土。



无情的开采与挖掘，使很多行星的地形地貌都已经被改变，令环境越来越荒凉、贫瘠

就像本文题图之中所见：Char上由蜂虫类组成的Zerg社会行为结构，除了Overmind及各巢穴脑虫这些感知中枢外，根本少有智慧可言，更何谈与其他种族共存的概念？看着Aiur的景象，这才是末世录中“文明的灭亡”；两者都不可取，足够给处于两者之间的人类以启示！

悲剧 TRAGEDY

在如此混沌、不见光明与希望的时期，人们的爱情与友情往往伴随着无奈的割离与背叛，又是一幕幕悲剧。星际故事中的两位主人公：Jim与Sarah之间的恋爱就是被外力所扭曲的典型例子。Jim在初到Antiga Prime后，结识了美丽的莎拉·凯瑞根（Sarah Kerrigan）——红发飘逸、行事干练的Ghost女战士。不堪回首的往事中，她被囚于Victor 5沦为联邦的实验对象，在“克哈之子”的一次特别军事行动中获救，逃离了联邦的挟持后，从此作为副官死心塌地追随着Arcturus的事业。非凡的身体素质和精神能力令她成为一个传奇，一个“克哈之子”最有力的武器，完成过不计其数的艰巨敌后破坏和政治暗杀行动，与Jim并肩协作获得战勋无数。就是这样一位可爱率真又令人尊敬、身世不幸让人怜惜的女子，Jim心底深爱的人，却被Arcturus抛弃在毁灭前夕的Tarsonis星，任其被New Gettysburg潮水般的Zerg虫群围困。整场战役她婉拒Jim的担心与劝阻，不顾自己生命安危，忠贞地执行着上级下达的每一道命令。然而所有的忠诚，换来的却是丧心病狂的领袖无情的背叛，已经失去一切的她带着对男主人公无尽的思念，湮灭在敌人大军之中……

对Jim来说痛失爱人如天塌地陷，对Zerg的Overmind此时却如获至宝，因为“主宰”发现Sarah身上潜藏着不亚于Protoss高级圣殿武士的精神能力。她的神经系统正处于蜕变或者说“蛰伏”期，她这样的Ghost战士对大脑的利用率与身体控制层次本就已大大超越常人，只要稍加“点化”就可以推动基因发生突变、实现生物学上的“大进化”，最终为Zerg所用。为此Overmind这个自诩纵贯星系间的惟一“智慧”、宇宙中的“神”，不惜甘冒风险将Sarah这个人类吸收于培养皇后王蜂（Queen）的胚原卵中，隔绝她与外界的感官联系、断绝和人类社会共生的记忆，力图通过短暂而平静的“囚禁”，令身心获得真正的彻底解放，摆脱千年伦理思想奴役的枷锁。可实际上……这道Overmind所说的“枷锁”，是神令人类恶魔之心长眠的封印！

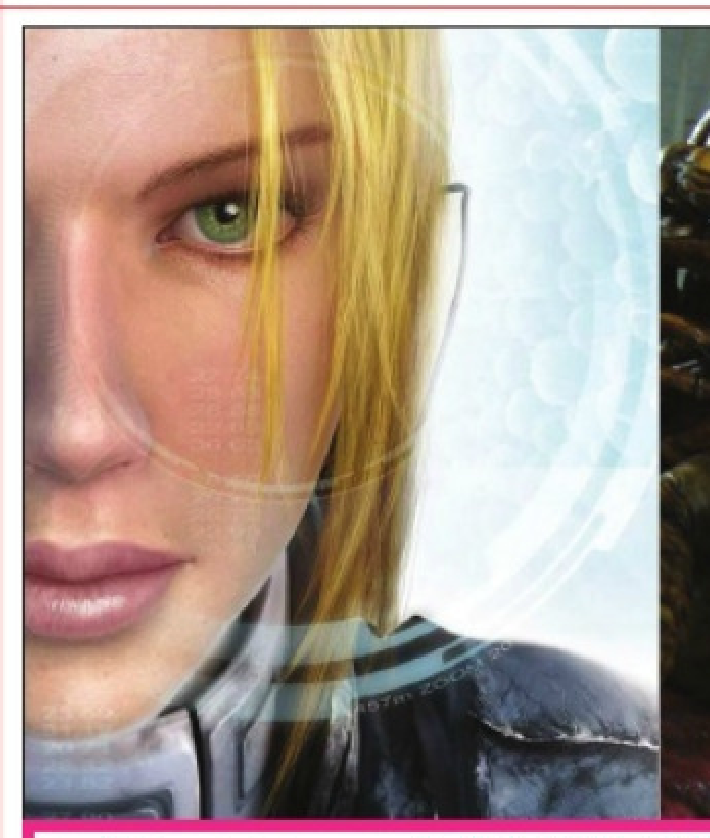
然而身在茧中的Sarah虽人类五感皆被断绝，可大脑深层的能力却被无止境的释放，精神力量急速膨胀。但此刻她的心底依旧只有一个最简单纯朴的愿望：回到她的爱人Jim身边。因此她只有用仅存的精神能力不断向爱人传递自己的思念：“Jim，救救我”。感受到Sarah的呼唤、饱受相思之火煎熬的男主人公，也心急如焚地追赶着Zerg大军的脚步，为把爱人从Char的深渊中拯救回来锲而不舍。可是现实，的确非常残酷……Jim失败了，最后只能怀着悔恨默默离去。

典型的Terran幽灵特工形象：并非谁都有如Kerrigan般的心灵遥感与特异功能，但每个Ghost都浑身披挂25世纪的先进装备

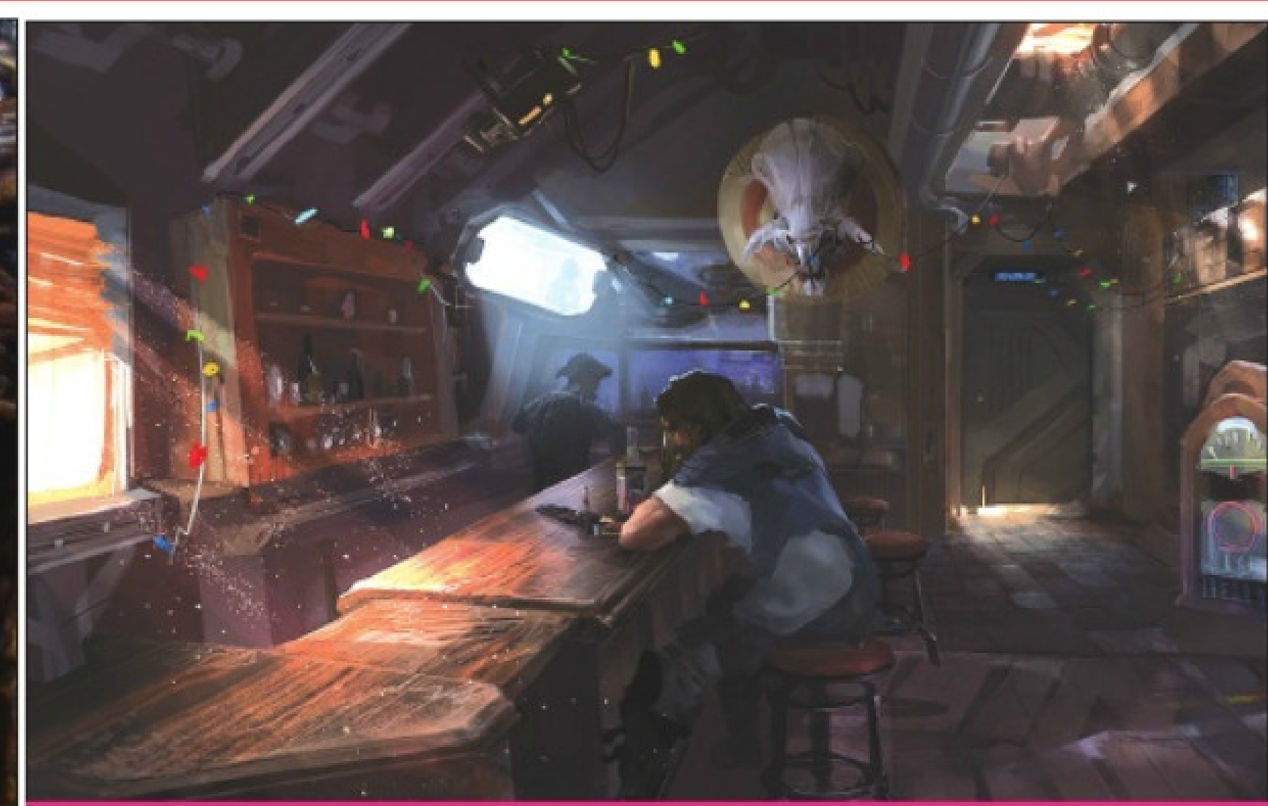


终于摆脱一切思想束缚、野心勃勃的“刀锋女王（Queen of Blade）”Kerrigan诞生了，她拥有Terran的身体、Zerg的铠甲和媲美Protoss的精神力量。或许智慧的Overmind太过自信，或许对人心并不了解的它，根本低估了人类女性对权力大门敞开之后的可怕欲望！因为即便“神”的意志也会犯错，自认为完美无瑕的智慧创造出的十全十美后代——这个Overmind一手培育且疼爱有加的干女儿，最终会将它在宇宙里埋葬。

在Overmind入侵Protoss母星Aiur后，Kerrigan借圣堂武士Tassadar之手将主宰除去；之后又玩弄人心与权术，精神奴役黑暗圣堂武士领袖Raszagal，间接控制和利用Zeratul，将不听话的剩余脑虫一举消灭；继而借UED侵略Terran自治联盟、企图抢夺幽能发射器控制Zerg群虫消灭Protoss的契机，勾起Jim对她的感情，成功聚集Arcturus、Fenix和Jim等所有势力组成同盟将地球远征军的野心剿灭。目的已达的她，毫不留情地杀死Fenix，并悍然发动对Terran的突袭，将Arcturus的手下Edmund Duke将




当Sarah Kerrigan在故事中被逐渐妖魔化后，暴雪的创作者曾经希望扶植一位新的星际女性形象代言人——Nova



人心几乎已被吞噬殆尽的Kerrigan，欺骗并屠戮许多旧时的战友和同胞，这让Jim在心底痛苦不已

军当场处决，同时却残酷的放过已想求一死的Arcturus，打算让这位老上级亲眼看着她登临权力的顶峰，并在他的痛苦中尽情享受复仇的快感。而侥幸逃过一劫的Jim，看着立于星际顶点的Kerrigan，嘴上发誓说有朝一日一定要亲手杀死她……然而Sarah，这位Jim心底爱河里永远的“红心皇后（Queen of Hearts）”……即使Jim能拯救她的肉体，又有谁、又能如何拯救她的灵魂?

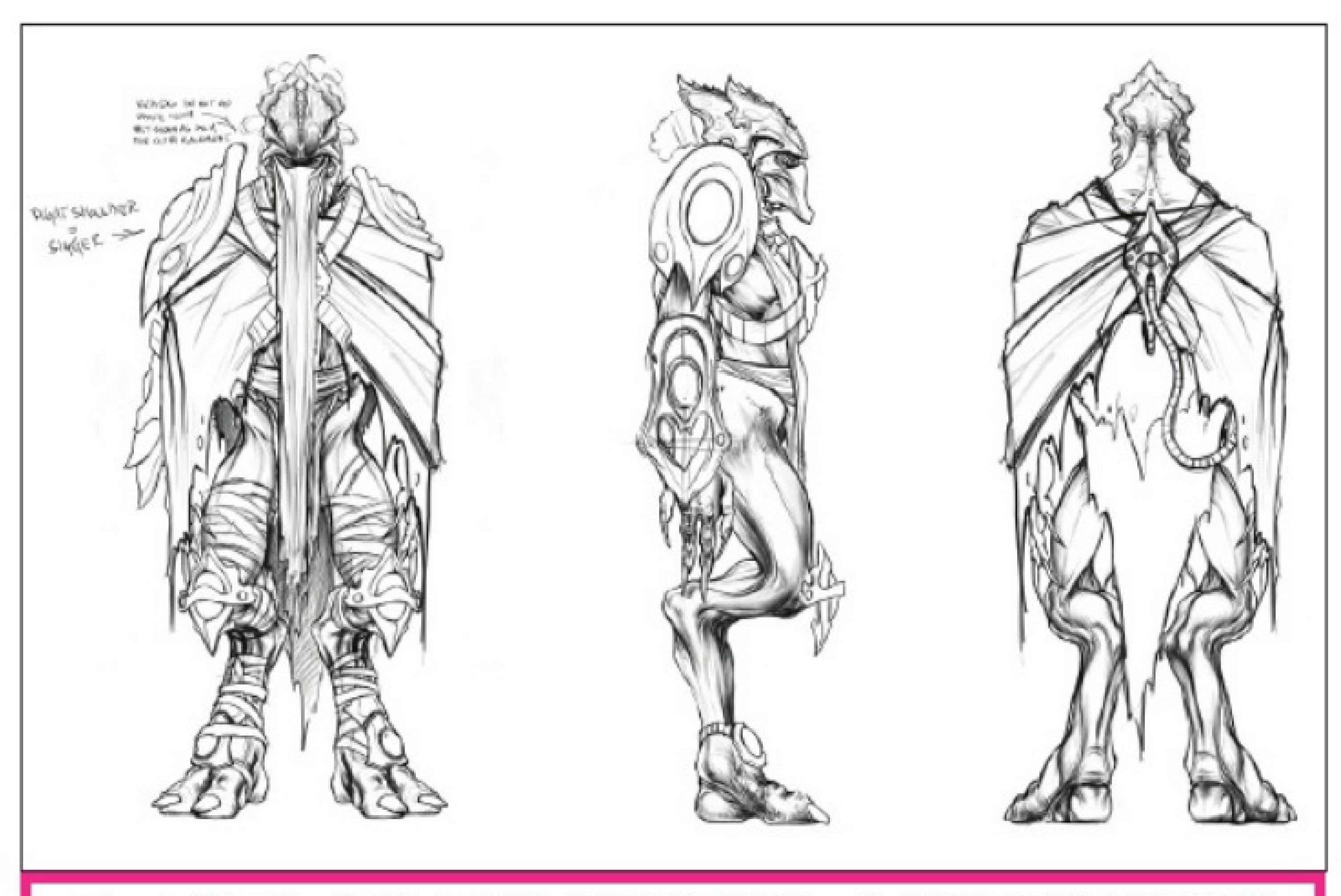
新希望 NEW HOPE

新的星际，就是“心”的抗衡，像Overmind这类东西当然不可能理解人心的贵重。刀锋女王现在也并没有因母巢之战的全面胜利而沾沾自喜，她坐镇Char星球的中央巢穴俯视着拥有100多亿蜂虫的整个群落。然而她却自言，一次次的杀戮与复仇之后也未令她快乐起来，“此时此刻……我完全成为宇宙中最令人畏惧的女皇。你们人类的这些玩具舰船再也无法碍事了……”看着母巢之战中溃败覆灭的UED舰队和瓦解的同盟，整个星系间都在响彻她的意志。

至今Zerg种群爆炸般的扩张局面没有再出现，取而代之的是连续四年令人感到恐惧的寂静，而且没有一个针对Zerg控制区的侦查队伍能够安全返回。因此外界的人只能推测，在过去的四年中刀锋女皇一直在密谋着什么或是在搜索什么。唯一可以确认的是，Zerg肯定在不断壮大着自己的势力，并且继续进化新的生物组织，之后必将发起又一轮铺天盖地的攻击。也有人相信Kerrigan罢手的原因，是她的心灵深处仍然存有点滴人性，可见识过她残暴手段的人，则认为这种看法只不过是天真美好的愿望而已。

早在一同前往Char解救还未被Overmind同化的Kerrigan时，就与Jim建立起密切互信关系的Zeratul（泽拉图），是一名高级别的黑暗圣堂武士，不论在精神和身体方面都无疑拥有强大力量。机缘巧合之下，由Zeratul串连起的Char和Aiur两大战役结束后，以巨大代价换来主宰的覆灭，倡导卡拉之道心灵链接的Protoss枢机议会彻底瓦解，Protoss的英雄们也相继陨落。为达野心，刀锋女王继续盯上了Shakuras星球受人敬仰的黑暗圣堂女族长Raszagal。尽管Zeratul后来救出了女族长，但她的心灵却早已被腐化控制。为了让她不再继续成为刀锋女王的傀儡，Zeratul只能忍痛终结她的生命。灵魂得以解脱的Raszagal由衷地向他表示感谢，并任命他为新的黑暗圣堂武士领袖。对于被赐予的无上荣耀，Zeratul却觉得自己不配接受，过往的经历早已让他的灵魂伤痕累累。

对Zeratul而言，当务之急是联系Shakuras星球附近所有从刀锋女王手中逃脱，得以幸存下来的同胞。因此他带领一些子民，循着Protoss能量的讯号，来到了一颗微暗卫星上，他希望能够在那找到失散的同伴，一起返回Shakuras再从长计议。可他不但没找到同伴，反而发现了曾为刀锋女皇、前Terran联邦和UED三大势力都卖过命的“三姓家臣”——Samir Duran，这家伙现在正忙于繁育混合Protoss与Zerg基因的杂种生物。尽管Zeratul当场将所有设备摧毁，但Duran冷笑说这只不过是众多设备中的一套，并且声称千年来以多重身份示人的他，最终并非效力于刀锋女王，而是为他背后“更为强大的力量”服务。



Zeratul的手稿，星际2中戏份最多的黑暗圣堂武士，他的旅程将串连起整部故事的线索

Zeratul望着Duran深感厌恶，但对方仍然继续叫嚣道：“Zerg与Protoss的混合体是一个巨大循环的最后步骤，而这个循环也已接近尾声，这种生物是轮回的终结，它在宇宙次序中的角色早在恒星刚刚形成时就已注定。散

布于上千个不同星球的混合体不久后就将苏醒，到那时，整个宇宙将迎来永久的革新。好好看着你们种族演化的巅峰吧！”

眼前的一切令Zeratul困惑不已，与其他子民一同回到舰船重返Shakuras后，对Raszagal的回忆一直折磨着他，而与Samir Duran的遭遇以及混合体的出现也使他忧心忡忡。送别Jim离开Shakuras之后不久，Zeratul领导一小批追随者也离开了家园，踏上自我流放之路，一走就是好几年。他不仅要继续探索Duran的真实身份，还要通过Xel'Naga神殿的启示预言，找到未来所必须面对的真正黑暗势力。最近他终于发现了一些和Protoss与Zerg创造者有关的秘密事物，并且还在为彻底揭开谜团而苦苦寻找新的线索。

而来自Aiur星球的Protoss难民一直在努力从失去家园的痛苦中恢复过来，同时寻找可行的途径，将自己和那些以Shakuras为家的黑暗圣堂武士融合到同一个社会体系中去。这种转变对双方来说都不容易，但Raszagal的名字成为了抚平创伤的灵药。腐旧的最高枢机议会制度被废除后，许多Protoss人开始以古老的部落联系确立领导层并获得归属感。神的子民们像千百年前一样相互协作，在Shakuras上研究Xel'Naga科技，并取得了诸多可用于对抗Zerg的喜人进展。

Terran方面，Arcturus Mengsk和他的部队已经在Korhal IV上重整旗鼓，刀锋女王及其Zerg是Terran与Protoss共同的敌人，对此双方都心照不宣。Mengsk重新当权后的第一道命令就是再建Terran自治联盟，因为在Kerrigan身上，他找到了新的复仇目标，反正他总是喜欢为实现某种人生目标而乐此不疲地工作。Mengsk的势力在人类世界中很快成长为最强大的一支力量，掌控了许多前联邦星球及军力。Kel-Morian集团则始终在为与Umojan中立国爆发不可避免的战争做着准备，来自地球的UED特遣力量在母巢之战中几乎消耗殆尽，只有少数几股残留部队分散藏匿在Terran的星系中。



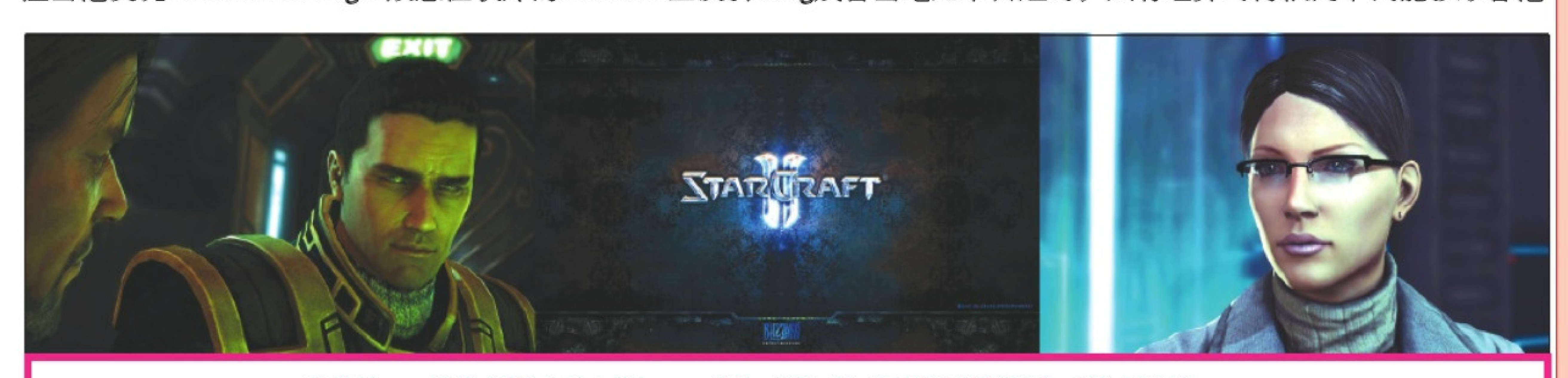
在与刀锋女王无止境的纠缠中被迫杀死Raszagal后，Zeratul踏上的流亡之路，同时也是求道之旅

逐梦的男人：亥伯龙神号舰长Matt Horner的故事

Tyrador IX号行星上，一位小本生意人的次子——麦特·霍纳（Matt Horner），从小就渴望着一个更精彩、更刺激的人生。某天，他从一位外地的贸易商那里听到了关于邪恶暴君的故事，还有勇敢的民众如何计划起义，来推翻这个帝国。这位贸易商其实就是“克哈之子”的一员，正积极地在各地网罗合适的人才加入。Matt便是一个完美的人选：他年轻、聪明，有理想而且急于脱离当时无聊的生活。

“克哈之子”接受了Matt，并鼓励他参与联邦空间海军的军事训练，而他也最终不负众望，成为了一流的领航员。在以优异的成绩毕业后，他毅然脱离联邦的优厚待遇，正式加入“克哈之子”。当Mar Sara沦陷时，Matt已经是一艘商船改装的突破封锁船的大副了。Matt在躲避联邦军的巡逻舰艇方面非常成功，穿梭于不同星系之间为“克哈之子”运送过大量战略资源，因此被公认为是聪明可靠的副指挥。在Mar Sara的联邦殖民地被遗弃后，Matt所在的船被征召加入了难民疏散任务，他被指派与Mengsk的最新下属——詹姆斯·雷纳尔一起行动。很快，Matt就被这位前联邦治安官的勇气和忠诚所深深吸引。

Matt一直以来都是个不愿意伤害无辜的人，也正是由于这一点，他才会在一开始就毫不犹豫的加入“克哈之子”。但当他发现Arcturus Mengsk故意在联邦的Tarsonis星吸引Zerg残害当地无辜百姓时，只有唾弃与悔恨两个词能够形容他



Matt Horner舰长（左）与Ariel Hansen博士（右）都是自由理想的追随者，颇有夫妻相……

当时的心情。对于Matt来说，那时“克哈之子”的崛起只象征着另一个专制政府的诞生，跟当初的Terran帝国并没有什么不同，而且在暴君Mengsk的统治下，问题只会愈发严重。因此“克哈之子”内部军变后，他是第一个追随Jim公开反叛Mengsk的人。

当“Raynor突击舰队”在Dylarian船坞之战中成功夺取了Mengsk的旗舰亥伯龙神号后，Matt自然而然就成为舰长的最佳人选。之后的几年中，他以舰长和战略参谋长的身份参与突击舰队的作战指挥，也包括很多军事行动的战术决策，是一位卓越的星舰导航员和星际战略大师。他仍旧坚信着，能凭借贡献自己的力量，让宇宙拥有更美好的未来。同时他也对舰队怀着无比的忠诚，尤其对Jim更是如此。

以革命军的身份对抗Terran自治联盟也许是一条不归路，Mengsk家族是鼓动人心方面的佼佼者，并且手中握有大部份筹码。这几年的经历让Matt的性格变得越来越冷峻，然而他的理想一点也没有淡去，他仍旧打从心底里信任着Jim和他的革命，尽管很多队员们已经逐渐开始对Raynor失去信心。Matt在这几年中帮Jim一道撑起大局，始终相信Jim内心的英雄本色终有一天会重新绽放，带领革命军赢得最后的胜利！

张开“自由之翼”的代价

“如果你不想做个让人恨之入骨的混蛋，我猜你也不可能成为联邦官员。”

——James Raynor

“Raynor突击舰队”这几年一直从事着抵抗Terran自治联盟的运动，虽然Jim没有接受过任何军事战略指挥的正规训练，但他仍然是一名出色的领袖。他的作战技巧全部来自于实战，因此他不受任何理论教科书的束缚。Jim很少为战略策划绞尽脑汁，出色的战场应变能力，总能让他利用手中有限的资源扭转战局。

Jim的游骑兵部队依然是Terran自治联盟的头号公敌。Arcturus也认为Jim的存在对他的权势将始终是一大威胁，不过他也并不想透过暗杀这类手段来除掉Jim，因为忌讳对方会由此成为人民心目中的英雄烈士。于是Mengsk家族选择不断对Jim和他的追随者进行舆论打压与迫害，不允许他们拥有任何喘息休整的机会。

多年与自治联盟近乎耗竭殆尽的资源与兵力抗争，给突击舰队的前途蒙上了一层阴影。Jim的游骑兵部队不得不偶尔接受雇佣任务，来赚取多一点经费负担眼前的维修和军备开销，而连续维持部队长期的正规运作也意味着“为钱而战”是必需的。自由，是昂贵的！

尽管部队里已经有人开始对Raynor发出置疑之音，但他的副官Matt Horner始终对他、对革命充满信心。这些年来Horner为维持部队安定而默默的付出，他坚信心目中的英雄不会就此沉沦。而Arcturus Mengsk却使用他最强有力的武器——媒体与宣传故意诋毁他们所做的努力。如今的Jim似乎已逐渐丧失信心：他开始酗酒成性，对Arcturus的憎恨俨然已将他的灵魂一口口吞噬！在内心深处他更为Zerg掳走Kerrigan之事而耿耿于怀，依然无法摆脱往事的阴影，Sarah Kerrigan的堕落是他心中从来没有愈合的伤口。



与“Raynor突击舰队”这双自由之翼一道，Jim终将重拾信念，让Terran的那颗人类之心绽放出璀璨夺目的光芒



虽然注入过多类固醇，使陆战队员的神经和肌肉系统处在亢奋临界点，几乎已经不惧死亡，可痛与忍受仍然是这些赴死的男人和女人们脑中仅存的少数记忆之一

对于人类Sarah的本质，再深邃黑暗的污浊背后是否也存在着一丝亮光？或许只是一个小小的纯朴心愿，或许只是

杀戮前的霎那犹豫，都能让Sarah的心重归人性的正面，重归Jim的怀抱。我们都愿意看到历经苦难洗礼的Sarah可以摆脱身上的原罪，在星际2的故事里还原为一个普通女人，过着人类幸福而平凡的生活。作为安逸的旁观者的我们在此只能送上诚挚的祝福，就像歌中所言："Some day you will find what you're searching for; Try again, never stop believing; Try Again, Don't give up on your love……"永远不要放弃爱，越在逆境中就越不能随波逐流，心中只需留存一丝光就能引导着Jim与Sarah最终走向洁净的、星际世界中难见的大团圆结局。

"展开你的自由之翼振翅翱翔，迈出通向新希望的第一步吧！"


12年是一个轮回，让我们相约在星际2的奇妙世界中再会

后记

尽管《星际争霸》的背景故事充满了沉重肃杀的氛围，但与这款游戏相关的趣事却非常多。《星际争霸》中经典的"三国鼎立"的设计让势力间互为抗衡、环环相扣，情节更是引人入胜。因此临摹仿效之人无数，其中最有模有样的"东施效颦"者并非RTS作品，而是一款Xbox平台上最重要的主视角射击游戏——Bungie出品的《光晕》（Halo）系列。

Bungie起初是一家独立小公司，默默无名。1998年《星际争霸》爆炸性地推出后，给Bungie工作室的开发者带来极大震撼，给予了他们对RTS和游戏设计的思想以启迪。不久后他们就酝酿了一部叫《光晕》的游戏制作计划，因此《光晕》开始时是一款不折不扣的即时战略游戏，而且公布地点是2000年的苹果电脑嘉年华，在Power Mac G3电脑和PC上推出，苹果的CEO史蒂夫·乔布斯还为该游戏给予祝言。

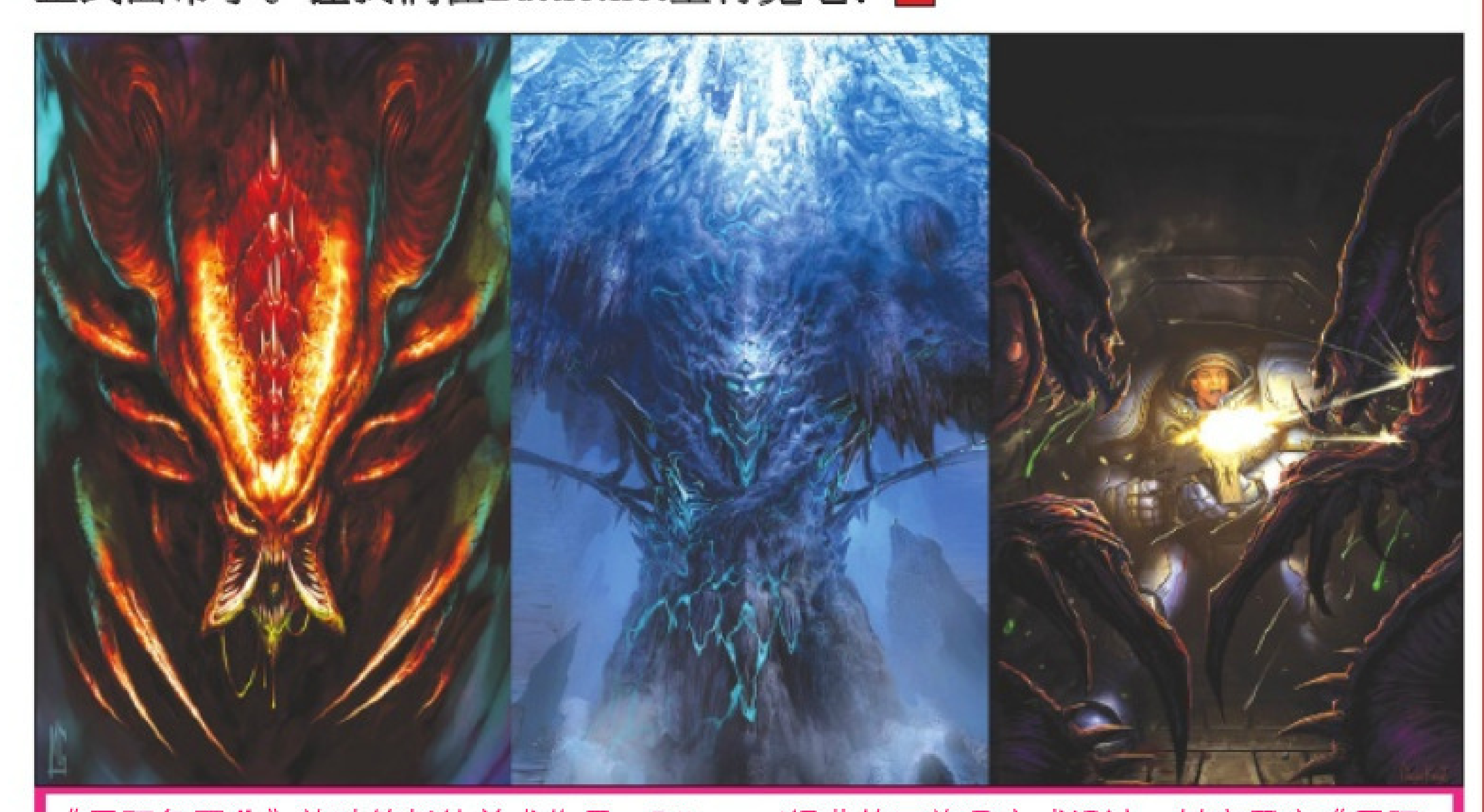
就算最后Bungie被微软相中连带作品所有权直接收购后，《光晕》因硬件问题不得不改编为FPS游戏，也依然没有摆脱RTS的影子：相对顶尖FPS游戏显得比较差的图像细节，和引以为豪的沙盘（Sand table）式游玩、遇敌方式，无不印证着这款游戏本质上是以即时战略类型来设计的东西。因为所有《星际争霸》这种RTS游戏以及2000年后日渐兴盛的联机FPS对战游戏，作为头脑竞技工具都是军事沙盘模拟战的极好诠释。《光晕》起初由于硬件没有网络功能，联机模式也被迫取消了，开始时并没有对战设计。

最后让我们总结一下《星际争霸》与《光晕》的构成元素，就会发现惊人的雷同，相似程度简直可以用复制粘贴形容，或者定性为"剽窃"也未尝不可：同样是一个人类星系殖民大开拓时代的故事背景，都遇到了古老神秘、科技极端先进并以强大宗教信仰维系的神民族，起初都被打到满地找牙……一拨人是面对手执"幽能剑"的Protoss圣殿武士，一拨人是叫板手持"激光剑"的星盟精英，连神风烈士也能和暗黑圣殿武士对上号，到此谁都有点想会心一笑了。

更灿烂的是，俩家神民都敬仰着同一种银河系的古代先贤：不是古Xel'Naga人，就是制造光环的先驱者。而且这两家的不争气神祇，或者叫"造物主"，都习惯于研发一种他们养不起的"电子宠物"，最终导致全家被灭门扑街，或者草草造几个自毁光环武器系统后赶紧卷铺盖跑路，都把困难留给后来人。还有两种"电子宠物"：光环上无厘头的尸脑兽和星际中不讲理的Overmind真是如出一辙，而且都热衷于自己当自己的官儿，亲手组建拿以智慧自诩的生物种族当"营养品"的虫虫军团，又都尤以虫海战术见长……

我看最好的剧作家以后也写不出这么"姊妹"的剧本了，Bungie不愧又有才又有想象！

但无论"效颦"者自身的命运是好是坏，它们的存在都无损于《星际争霸》的独特存在。在您读到本篇专题时，《星际争霸Ⅱ》也许已经正式面市了。让我们在Battle.net上再见吧！P


《星际争霸Ⅱ》韵味悠长的美术作品：Blizzard经典的三族鼎立式设计，其实贯穿《星际争霸》、Diablo和WarCraft品牌


Hydralisk手稿：它被设计喷射骨针的穿透力十分惊人，凭借异常发达的肌肉组织（人类只有629块肌肉，而刺蛇的肌肉多达4000块），一根骨针即使在最远的射程内也能轻松洞穿2CM厚的Terran复合装甲板



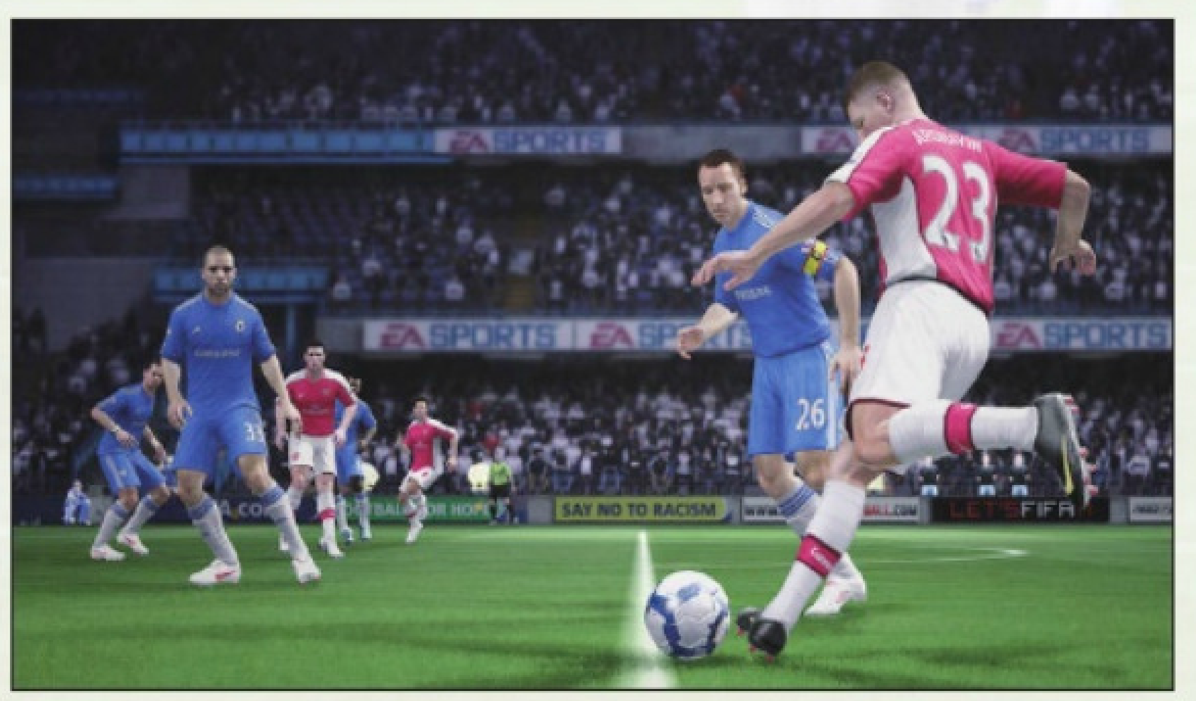
FIFA11

■江苏 老黑

自从FIFA08开始，FIFA系列就开始了“一年一个样，三年大变样”的跳跃式发展，当然，这场虚拟绿茵的革命仅仅只发生在主机版作品之中。今年的FIFA新作又会将进化目标瞄准那些方面？PC版玩家能否享受到EA Sports一视同仁的待遇？让我们带着这些问题来一探究竟。

模拟真实的球员体格特征

打造个性化和模拟化的球员个体，成为了FIFA11的核心目标，这就是本作的主打卖点——“Personality +”。为了实现这一目标，EA Sports加拿大分部将模拟球员真实的体格特征作为了突破口。自从FIFA08加入了物理碰撞开始，系列就已经实现了真实的足球攻防体系，但也产生了身体型球队优势过于明显的问题。在过往的三作的对战中，以阿根廷为代表的技术型球队很难在英格兰、德国这样的“石头队”面前捞到多少便宜。现在，制作组决定放弃使用“强与弱”的二分法来区分球员之间身体对抗能力的差异。


在调整身体对抗系统之后，阿尔沙文在单挑特里时，并非只能被撞得东倒西歪一种下场

本作将对球员的肩、腰、手臂、大腿和小腿五个部分制作独立的物理模型，同时在球员数据系统中引入矮、均衡、高和特别四种体格模板。球员之间的身体对抗，也会根据身体特定部位肌肉的力量，而不是单纯的强壮度来进行判定。举一个例子，身高超过2米，却长着一双“纤纤玉腿”的克劳奇被设定为“特别”身材，由于相对单薄的身材和腿部力量的制约，这使得他在禁区内争夺高空球的过程中并不占优势。一名肌肉并不结实，但腰部和臂部力量强悍的后卫，可以利用合理的拉扯、冲撞动作，来干扰大块头球员的带球。

展示球星风采

FIFA11球员们的带球动作将不再是千人一面，技术型球员在带球过程中，能够将球始终控制在脚下，而粗哥们在带球过程中更容易被断下。即便是顶尖的突破好手，他们的带球风格也是不尽相同的。在本作中，玩家将可以通过不同的操作方式和手感，来体验梅西、罗纳尔迪尼奥、C罗等顶尖高手在带球狂奔过程中的风格差异。

跑动量（Work Rate）是新增加的一项球员属性，它将像埃辛这样满场飞奔的跑不死，与因扎吉这样的禁区幽灵区分开来。在发布会所展示的Demo中，我们可以看到曼联队的猛男鲁尼进行Box to Box式的折返跑，经常回到禁区前沿参与防守，而他的锋线搭档贝巴托夫则一直与对方的后卫线保持平行，随时准备接应本方的反击。

进球后通过“搓招”来控制球员表演各种个性化动作，是从UEFA 2008开始的创新，且受到了玩家们

●制作：EA Sports　●发行：EA Sports　●类型：体育
●发售日期：2010年秋　●期待度：★★★★☆



其实《世界杯2010》使用的，就是FIFA11的全新引擎



高球的争夺将充满不确定性

的极大好评。在已经发行的《世界杯2010》中，一发不可收拾的EA Sports居然加入了街舞大劈腿、杰克逊太空步、四面磕头等等令人匪夷所思的个性庆祝动作。根据制作人Gary Paters的说法，本作的庆祝动作种类将超过90种。顺应玩家对看到球星进行招牌式庆祝动作的要求，本作也会加入相关的快捷键。手柄上LS摇杆在庆祝动作中也可以发挥更多的作用，你可以控制球员跑到队友，观众席，以及替补席的板凳队员的跟前，演绎集体庆祝动作。

FIFA系列的门将位置一直是最大的软肋，即便在次世代版本中，也出现过一些让玩家们难以忍受的问题，如FIFA09的“怎么晃也晃不倒”，FIFA10的盲目出击。本作中会给门将们塑造独特的个性，你将看到以切赫为代表的门线型门将，他们的选位和稳定的发挥，将让任何强力射手望而却步。以卡西里亚斯为代表的出击式门将，其活动范围会遍及禁区的每一寸草皮。而像詹姆斯这样既可以扑出高难度球，也可能犯下低级失误的“神经刀”，也会让一场比赛的过程充满戏剧性。

告别“弹珠式”传球

FIFA10过高的传球速度导致比赛节奏过快，这招致了部分玩家的不满。事实上，传球精度和带球精度之间的平衡关系，一直是困扰制作者的难题，偏重其中的某一项，都会出现如同PES2009那样的“变相加速射击”游戏方式，或者是FIFA10中的“绿茵弹珠球”。在FIFA10中，制作者并不打算用刻意降低传球精度这种消极的办法，来改变FIFA10的比赛模式。他们引入了一个全新的传球系统——Pro Passing。

是否能够完成一脚成功的传球，并不是单纯由球员的传球精度数值来决定的：传球队员的身位、身体平衡，所面临的防守压力，以及接应球员的位置，将会影响到皮球运行线路的准确性。短传力量槽在以往FIFA的自动传球模式下并没有太多的意义可言，而本作中恰到好处的传球力量，将会提高传出致命球的几率。Pro Passing将引入类似《战争机器》的“完美上膛”系统，当蓄力槽中的游标到达某段特定位置的时候松开传球键，球员就可以用最舒服的力量将球送到指定位置。“完美传球”系统不仅在地面渗透过程中相当实用，而且玩家还可以用来完成致命的长传和传中球。

全平台游戏玩家的共同期待

除了上述堪称革命性的进化以外，本作中还将加入超级弧线射门、手球判定（希望不要重蹈当年《实况足球7》的覆辙）、防守施压等新增卖点。针对玩家们就次时代FIFA回放系统所提出的批评，本作不但延长了进球的回放时间，而且还加入了足球经理游戏的攻击路线示意图，帮助玩家分析每一个进球和失球的原因。整场比赛的录像还可以保存在硬盘上，供日后玩家们全程欣赏那些激动人心的对决。

目前官方尚未表示此次的PC版是否会与主机板内容一致。抛弃PC玩家整整四年，特别是《世界杯2010》根本就没有推出PC版，EA Sports这些令人寒心的举动，让很多坚守PC阵营的玩家都已经对“PC版次世代FIFA”失去了信心。不过在6月8日出版的波兰游戏杂志《CD-Action》（这本杂志在中欧地区拥有巨大的影响力）上的前瞻文章中，引用了Gary Paters的这样一句话：“届时你们将看到许多有关FIFA 11的消息，我要向你们保证的是——特别对PC玩家来说这甚至是革命性的变化。这不是有关画面效果和游戏模式的改变。”不管他葫芦里面卖的是什么药，这番话确实可以让PC玩家们兴奋很久了。P



全新的Pro Passing系统，将使得玩家的传球难度大增



“沙皇”陷入了蓝军的围抢之中

全面战争重回战国，何时进军三国题材？

幕府将军2——全面战争
Shogun 2: Total War

■江苏 老黑

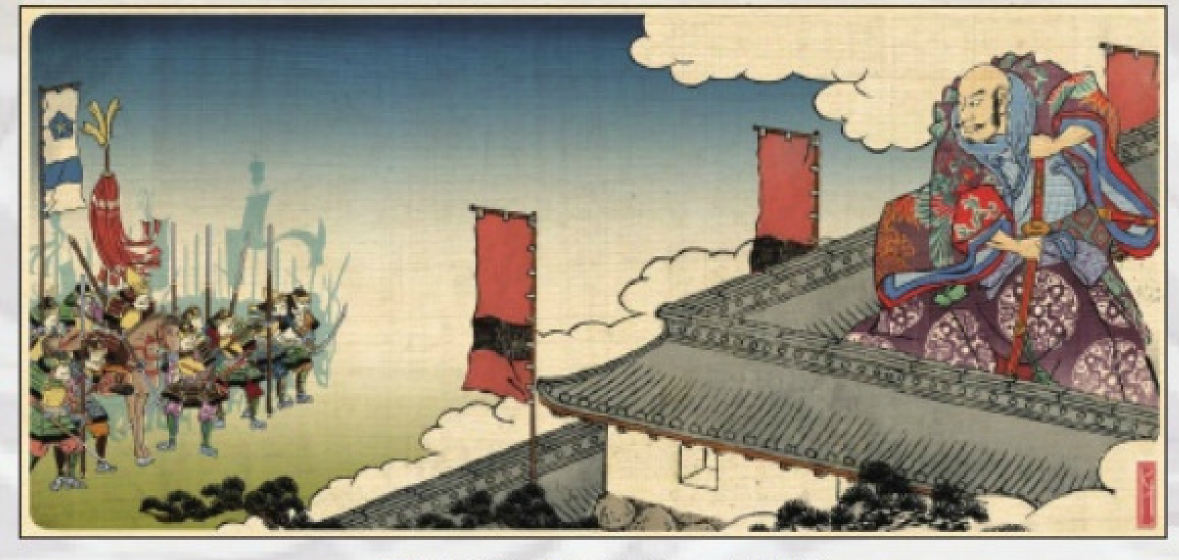
在完成《拿破仑——全面战争》的制作之后，Creative Assembly终于停下了“历史的脚步”。正如玩家们预料与期待的那样，“全战”的下一作将回归系列的本源——日本战国时代，这就是《幕府将军2——全面战争》（以下简称S2TW）。

以“人”为本

正如十年前的系列第一作那样，S2TW将选取应仁之乱后的日本列岛作为历史舞台。在王权衰落，群雄四起的战国时代，玩家将从七个大名势力中选择自己的扮演对象，一面发展经济和文化，一面在扩张领土的同时获得天皇的认可，以统一日本为己任。

在以往的TW系列中，玩家是以上帝的姿态，推动着历史车轮的前进。在S2TW中，玩家将扮演织田信长、上杉谦信这样的大名，体验发生在他们身上的历史传奇，面对来自敌人的明枪暗箭和家族的背叛。那些在战国历史上留下浓墨重彩的武将们，也不可能采用欧洲题材的TW作品中的处理方式，在战场上提升一下士气，释放两个特技就完成职能了。在战场以外，他们将具备属于自己的个性，会对玩家的决策提出自己的看法，甚至在诱人的利益面前上演日本战国时代司空见惯的“下克上”。玩家可以通过各种手段，对门下武将的忠心度进行间接影响，武将的成长也可以




英雄单位是本作的一个创新

由玩家直接干预。在战场上，武将们会具备与历史记录相符的战法和特技。在同题材策略游戏《信长的野望》面前，“全战”系列的技术优势和表现力无疑已经拥有了压倒性的优势，通过S2TW对人文气息的加强，可以看到CA希望在文化内涵方面，也能与KOEI一争高下。

豪杰乱入

日本战国是一个英雄辈出的时代，天神下凡式的英雄一找一箩筐（至少在日本人看来是这样的），这些传奇的历史形象又被通俗文化夸张化和传奇化，这使得光有“欧战”题材TW中的方阵对决，无法满足战国题材玩家们的胃口。在S2TW中，制作组将加入英雄单位，与前作资料片《蒙古入侵》中“剑圣”“超忍”等特种单位不同的是，S2TW中的英雄将会以实名方式出现，“偶像派”阵容包括了牟庆、宫本武藏、柳生十兵卫、服部半藏，甚至像猿飞佐助与雾隐才藏这样完全虚构的人物。出现在战场上的英雄单位拥有

●制作：Creative Assembly ●发行：SEGA ●类型：策略
●发售日期：2011年 ●期待度：★★★★



海战比的是肉搏和弓箭



目前制作组还没有公布实际截图，但这些充满日本味的战国绘卷，已经宣告了这群欧美制作人其实很内行

超强实力，他们各自擅长的战法也不尽相同：忍者系英雄能够以隐身方式潜入敌军本阵，诛杀对方大将。武僧系英雄则可以在勇往直前的同时，鼓励友军部队的士气；武士系英雄则可以一骑当千，由他们来镇守桥梁、隘口这样的险要位置，可以上演一夫当关万夫莫开的奇迹。

对付这些狠角色，玩家可以使用远程武器进行“爆射”（但对忍者系角色的效果并不好），可以派遣己方的英雄单位或者武将前去单挑。另一个有效解除英雄单位威胁的方式，就是在战略系统中将这些豪杰直接挖过来。英雄有数量和登场时间的限制，且只能招募而不能通过训练的方式获得，并且随时可能拍屁股走人。相信凑齐一支“战国超人”，将会成为S2TW的一大乐事。

攻城战和海战

战国时代错综复杂的局势，以及兵源数量匮乏同战争高频率之间的矛盾，迫使大名们为筑城费尽心思。日本城堡的复杂程度和规模，也完全超越了同时期的欧洲城堡。这使得S2TW中的攻城战并不是用大筒和攻城器械朝城墙上砸了一个大窟窿，然后大军一拥而上这么简单。面对安土城、大阪城这样堪称巨无霸级别的超级要塞，需要攻方合理选择突破口和攻击路线，否则即便拥有数量优势，也会在敌人完备的防御体系面前遭受惨重的损失。

平城、平山城、山城、水城四种城堡风格会全部出现在游戏中，每种类型的城堡还会对应五个不同的等级。与《中世纪》系列不同的是，城堡合并了军事和经济两大职能。对城堡的规模进行升级，并不是钱够就行，还需要玩家在人口、军队和政治影响力到达一定等级之后才能实现。

S2TW还将包括海战体验，但不同的历史背景，使得S2TW的海战与《帝国》有着本质性的区别：这一时期的战船犹如漂浮在水面上的移动城堡，作战方式以弓箭对射和接船肉搏为主。此外，这一时期的战舰靠划桨获得动力，因此S2TW中的海战可以完全无视风力因素的影响。由于这一时期的舰炮在日本还没有得到运用，因此战舰的火力因素也不在考虑范围以内了。为此，制作组为S2TW海战系统所制定的是传统的“剪刀、石头、布”规则。

战场造势技法再升级

S2TW的回合间隔时间为一季度，大自然的四季变化，都可以在战场上以最直观的方式反映出来。我们将可以看到樱花浪漫、麦浪阵阵、枫叶飘零和大雪纷飞的动人景致。S2TW不仅恢复了夜战的设定，而且还加入了极端天气下的战斗。根据前往CA澳大利亚总部探营的记者的报道，一场暴风雨中的攻城战给他留下了深刻的印象，天上电闪雷鸣，地下杀声震天，燃烧的城垣，血流飘杵的残酷景象，证明了CA的古战场造势技巧又上了一个新台阶。

本作的士兵骨骼动画达到了惊人的52种，这比之前的《拿破仑——全面战争》增加了25%。除此之外，制作组还表示士兵的动作采用了货真价实的动作捕捉，而不是相对简易的关键帧技术。来自英国剑道协会的职业选手，充当了本作的动作捕捉工作。制作组对本作的战场规模进行了再升级，战场最多可以容纳56000名士兵捉对厮杀。P



制作组宣称弓箭手将会成为左右战局的关键因素，我们知道之前的《中世纪》系列中，弓箭手非常鸡肋



奇点 Singularity

■北京 徐子峥

原定于2009年末登场的新形态科幻射击游戏《奇点》为规避《现代战争2》档期，被发行商Activision强行延至2010年第一季度上市。然而今年第二季已过大半，《奇点》在货架上仍毫无踪影。制作方Raven Software近日终于表示，完成度已经很高的这款新作在今年夏季一定会与玩家们见面。

遵循中庸之道，力求令多平台效果相近

《奇点》作为Activision今年夏天发行的科幻射击大作，将同时面向多个游戏平台，Raven Software在制作《重返德军总部》后，一直在酝酿一款舞台更宽广的作品。新作会融入大量极具想像力的科技元素，给玩家体验能操纵和穿越空间的多纬度冒险，你甚至可以将时间作为武器灵活自如运用。对于游戏测试的表现，制作人表示："开发人员确实要针对各个平台的性能折中考虑，以期达到效果上的大致统一。因为PC非常强大，我们得以在PC版本中使水等液态柔软物质的流体表现更加出色。幸好老引擎十分易用，在PC、PS3、Xbox360上都能运转良好。"


Raven近日公布的PC版本抓图，特效最高，分辨率为1920×1200像素

操纵时空的野心，坠于冷战的"失落之岛"

《奇点》这款游戏在概念企划上相当出色。"奇点"一词在物理学、宇宙学、几何学与数学领域具有多重含义，泛指带有时间轴的"四维"空间起始点，也可以称为时间与空间的边界或边缘，一旦给定奇点处的界限条件，甚至能以爱因斯坦的广义相对论方程推演由"无"诞生的宇宙大爆炸过程。奇点显然是无尽能量的汇聚与积累之处，是利用"量子气泡"产生的引力来分离空间与时间，打开时光旅行入口的关键所在。

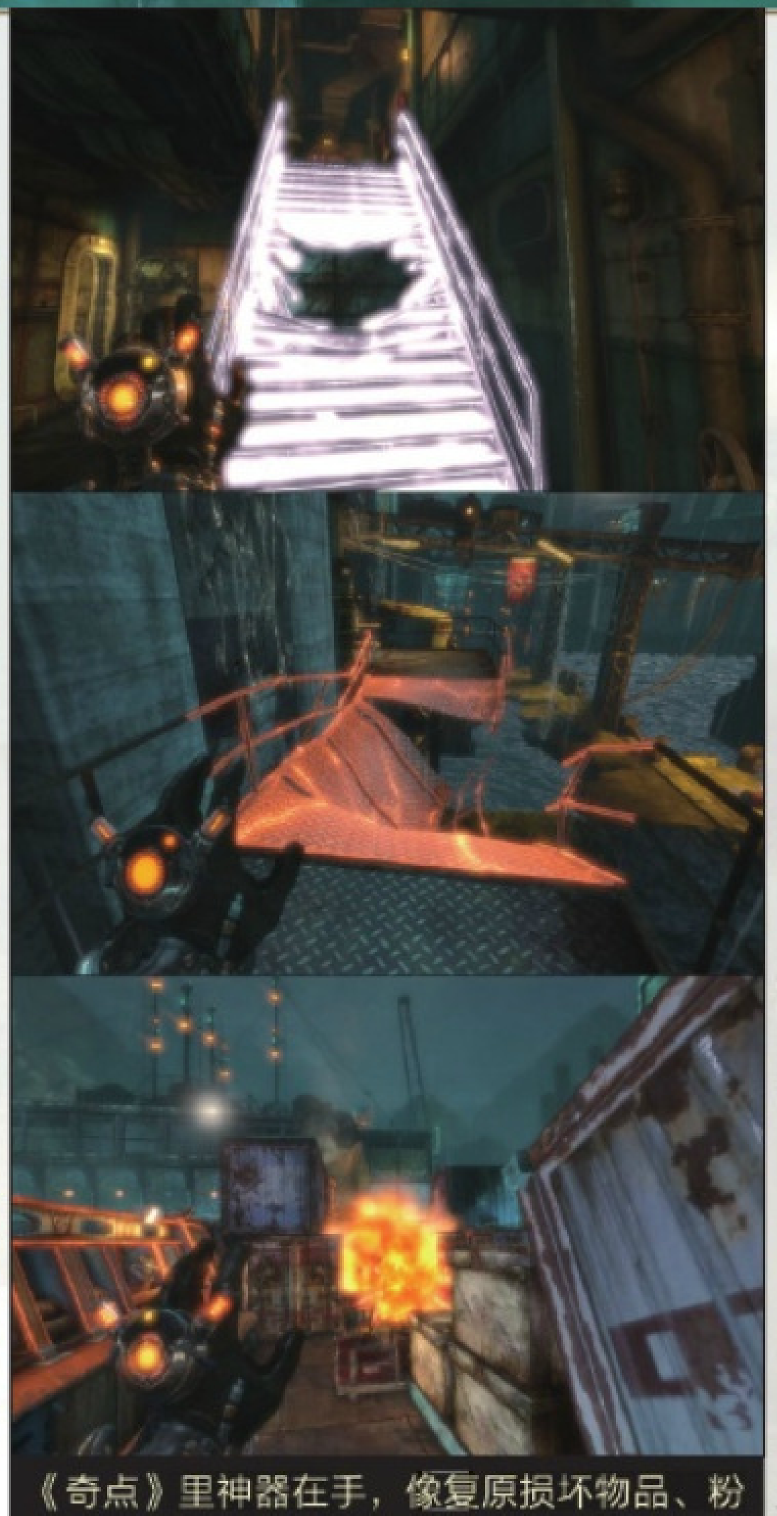
在《奇点》里面，理论物理学的极致命题成为现实。2010年，北约情报部门发现俄罗斯联邦领海境内有不正常的辐射波活动，人们都担心这会不会又是另一起类似切尔诺贝利的大规模核泄漏事故，然而当局并未对此表态，实际上所有人都想尽快获知真相。美国决定进行一次秘密空中侦察，你扮演的美军飞行员Nate Renko在接近此座岛屿的时候，由不明原因导致坠机被迫紧急弹射，驾伞降落在岛内后不断有惊人的遭遇。Renko发现前苏联科学家在冷战期间合成的第99号元素（Element 99），以及单人时间操纵设备（Single Time Manipulation Device），能使持有者翘曲多纬度时空的奇点。

利用这种手持设备可以把任何对象送入过去与未来的时空缝隙，隔空取物的能力仅仅算是初级应用。《奇点》的能让崭新的汽车瞬间化作一缕尘土，将所见生物立即变作一堆枯骨；也能反其道行之，使锈迹斑斑的万吨巨轮甚至整座废弃的岛屿复原如初。如果

●制作：Raven Software　●发行：Activision　●类型：动作射击
●发售日期：2010年夏　●期待度：★★★★



在《奇点》里利用手持设备结合人工节点翘曲时间的过程



《奇点》里神器在手，像复原损坏物品、粉碎敌方掩体，隔空取物、用“气功”将人击飞这类事，都只是初级手段

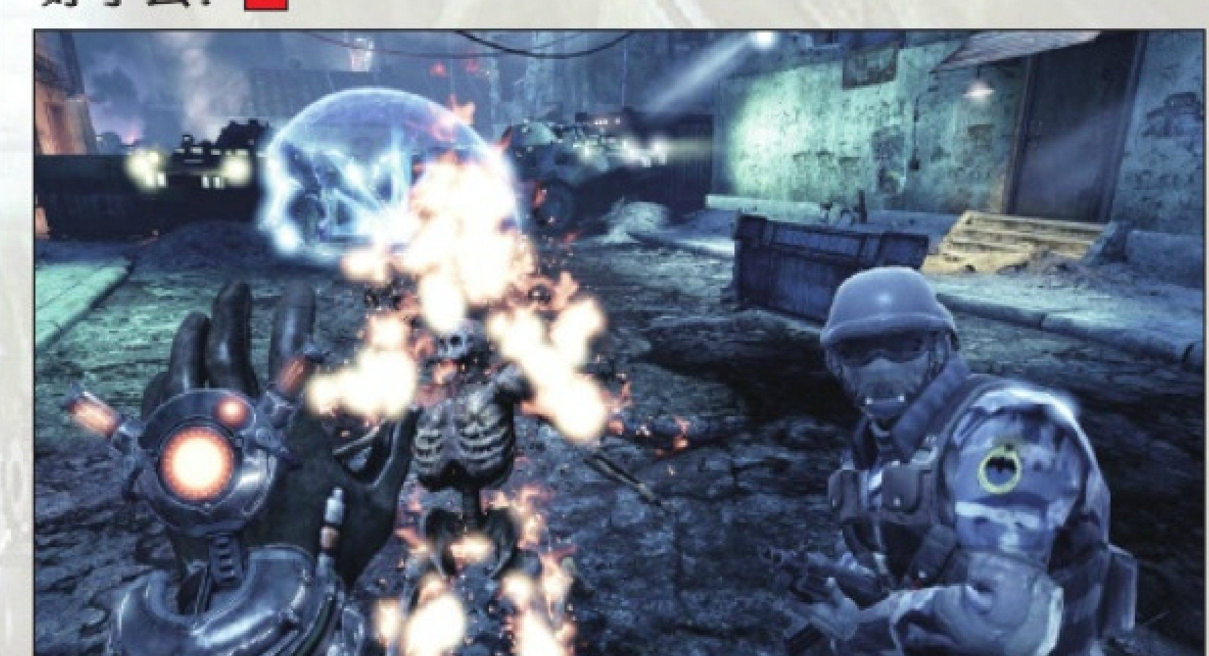
放着此等不可思议的神力置之不理，像其他FPS游戏主角一样端着几挺自动步枪狂扫，你的冒险之路会变得磕磕绊绊、举步维艰。该游戏的特色就是能够以各种奇特方式制敌于无形：比如敌军要过桥攻来，你只需数秒就可把桥梁的存在状态向后推演几百年，桥体自然变得腐朽不堪，敌人也就摔下万丈深渊；当被群敌围住，你可以将敌人的生物年龄向后推演，直到他们变成一堆白骨轰然倒下；你也可以利用空间翘曲，使人暴露在辐射源内，让某些敌人变成嗜血痴狂的怪物令敌群不攻自破；你甚至可以在周身展开“量子气泡”使时间流动减缓，看着敌方武器射来的一片子弹头和火箭助推榴弹在障壁内变作龟速缓慢前行。只要头脑灵活运用科技赐予你的伟大能力，就能体会一把与俗世万物不同次元的“神佛境界”，如造物主般手执生杀之权。

另一个纬度的历史演进，源自美苏对抗的架空世界

1949年，丘吉尔发表了著名的铁幕演说，东西方的意识形态矛盾激化，冷战时代的大幕拉开。继美国后不久，前苏联也掌握了超级武器：氢弹（聚变热核反应），以及弹道导弹的火箭技术。冷战期间，即使被引渡的东德科学家全力帮助前苏联实现了弹道导弹的核武化，但是面对不断升级的军备竞赛，苏军仍面临来自美国战略武器的严重威胁。恐惧就像毒药，让牌局里的所有当事人玩得越投入就越癫狂，苏联人迫切需要一种能取得绝对优势地位的先进武器科技，用以确保国土安全及政治体霸权。在《奇点》剧本里，Element 99的发现给前苏联带来转机，这种物质会改变世界历史进程。

在远离堪察加半岛的一个荒无人烟岛屿上，前苏联科学家发现了新化学元素，这种以前不为人知的元素被合成后会产生一种尚无法界定和隔离的放射性沾染物。开发以Element 99为能量源的新式反应堆要冒极大环境风险，但显然这类“小事”向来不在苏联人的考虑范围内……1950年9月21日，历史时空的纬度曾有可能被剧烈扭转，一位名叫Barisov的苏联科学家成功启动Element 99能源装置，结果造成波及全岛的放射性灾难。接下来发生的故事只能留待玩家亲自揭开，根据传说斯大林临死前曾留下一份涉及卡托加-12（katorga-12）的隔离区手令，后来该岛上的秘密也随这位格鲁吉亚大元帅一起被埋葬在时间的洪流之中。

时光荏苒，苏联不再。转眼到了2010年，俄罗斯联邦境内卡托加-12上的不明辐射源再次浮出水面，长官已经下令整装登机！我们的“英雄”，准备好了么？ P



如同电影《透明人》一般，对方先是皮肤消失，之后露出肌肉、骨骼，最终由“有”归于“无”……

这种场面容易让人联想起“生化危机”，俄罗斯“保安队”的哥们正盯着怪东西在发呆……



恐水症 Hydrophobia

□内蒙古 苐月飘零

早在早在2007年5月就公布的《恐水症》（Hydrophobia）到了现在才有新的消息，该游戏原来只登陆Xbox 360平台，而现在决定还将登陆PC平台，这对于喜欢动作冒险玩家来说不失为一个好消息。

故事背景

《恐水症》的故事发生在不远的未来，一艘名为“The Quen of the World”的大船被一群被恐怖分子袭击了，玩家所扮演的角色凯特·威尔森（Kate Wilson）就是这艘遭到恐怖袭击的大船上的幸存者。玩家需要与恐怖分子对峙、交火，同时也需要挽救船上的其他幸存者等等，除了这些困难与敌人以外，玩家还有一个最大的敌人，也是玩家所需要面对的最大困难，正如游戏的名字“恐水症”所表达的一样，主角对会水感到恐惧。

凯特是一个惧怕水的人，所以凯特在解救其他幸存者、与恐怖分子对峙的同时也要战胜自己对水的恐惧感，凯特将随着游戏的流程一步步克服对水的恐惧心理，同时也会逐步发现水并不是那么的可怕，而且随着游戏的流程凯特还会学习到如何利用水来解决一些问题，最终完全驾驭水，使用水在这次袭击中生存下来并拯救其他幸存者。

攀爬与战斗

游戏的主要流程将是在大船中从一个地方来到另一个地方，类似于《古墓丽影》系列发现问题解决问题、从A点到B点的游戏流程，但并没有《古墓丽影》那样那么难。在《恐水症》中玩家将会直观地看到目标地点，到达目的地后前一个路点消失，下一个路点出现来提示玩家。支线任务的设计类似于《辐射Ⅲ》，每一个任务玩家可以有不同的处理结果，任务失败并不会使游戏结束，而是影响故事的发展。比如第一个任务凯特要解救她的上司，而上司被困在一个充满机关的房间内，由玩家来决定他的生死以及故事发展的走向。

游戏中也具有“劳拉式”的攀爬，凯特可以借助一些诸如墙壁、管道、架子等物体从一个地方到达另一个地方。在游戏演示中凯特从水中钻出来，在一个电梯井的底下开始向上攀爬，上面不时落下一些钢架。借助电梯井墙壁上的钢架、墙壁的凸起等等爬到上面，攀爬中也可以像《波斯王子》系列那样，利用方向键和功能键轻松地从一个攀爬物上跳跃到另一个攀爬物。当凯特爬到一半时，上面着火的电梯突然晃动，电梯即将要落下，凯特加紧攀爬速度，迅速从电梯门里爬出，成功躲过被碾成齑粉的厄运。

游戏中的战斗也不少，其中除了那些依托掩体射击、与敌人周旋利用地形逐一消灭敌人的游戏方式外还有两个让我们值得期待的亮点：水下战斗和利用水来消灭敌人。


游戏的实际截图，水与火交相辉映

游戏中将会有大量的水下战斗的戏码，水下战斗将会在游戏的中后期大量出现。凯特可以一边屏住呼吸游泳一边与恐怖分子们交战，这一点在目前的游戏中是很少见的。游戏中的水既是敌人，也是朋友，除了利用水来熄灭火焰等等这些老套的要素以外，凯特还可以借助水的流动将油运送到敌人身边，而后将油点燃把敌人烧死，在游戏演示中这一段令人极为深刻，从油悄无声息的流动到火焰吞噬敌人斗惊心动魄，相信游戏中还有更多利用水的方式。P

●类型：动作冒险 ●制作：Blade Interactive ●发行：Blade Interactive
●预计发售日期：2010第四季度 ●期待度：★★★☆



第一圣殿骑士
The First Templar

■内蒙古 莽月飘零

《第一圣殿骑士》（The First Templar，以下简称FT）是一款动作冒险游戏，它将会把我们带往十三世纪末的欧洲，在那个黑暗的时代里，阴暗腐败的教会，文化面临崩溃的边缘，社会动荡不安，主角将何去何从？

十三世纪的欧洲之旅


敌人中有弓箭手，近身后将是他噩梦的开始

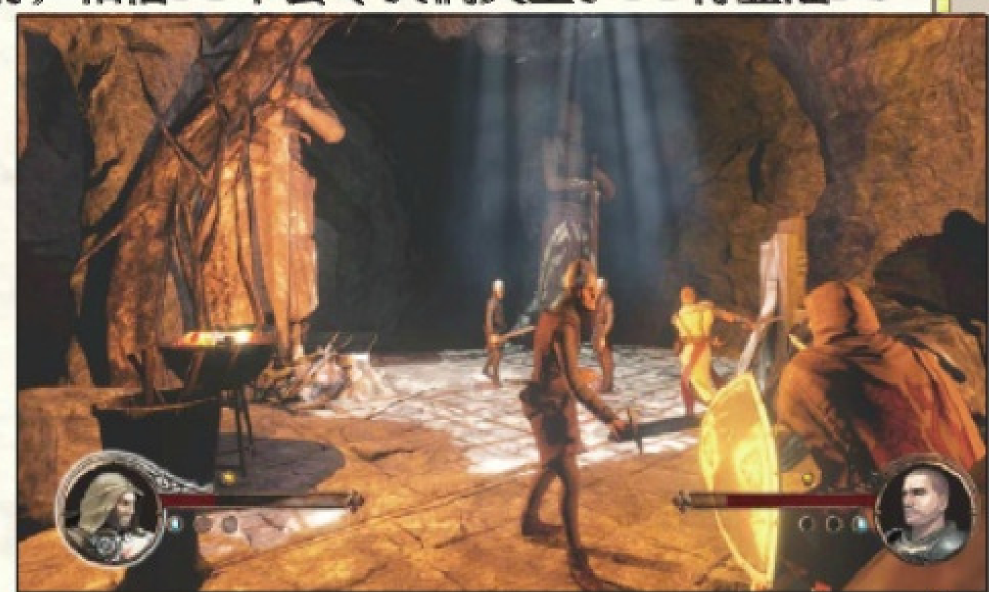
FT将会有20多个历史上真实的地点供玩家领略欧洲文化的魅力。玩家扮演的是一个法国的圣殿骑士，在游戏中的旅途也并不寂寞，会有一名同伴陪伴玩家进行冒险，与玩家一同在十三世纪的欧洲共同游历。游戏中的主要角色还包括一名高贵但被视为异教徒的女士，将会在玩家的控制下去逐渐揭开圣殿骑士高层背后的秘密，最后，如意料中一般在一个巨大的阴谋之中发现与圣杯（Holy Grail）千丝万缕的联系——圣殿骑士、阴谋以及圣杯，总是息息相关。

FT中的画面明朗干净，在沙漠小镇中你可以感受到燥热的天气，同时也有美丽的森林供玩家探险，而绿色的森林深处或许就会发现一个废弃的城堡，同样，幽暗阴森的洞穴也是必不可少的探险地。不同地域的建筑都有自己独特的风格，其间出现的敌人也不同，目前我们可以知道游戏中有弓箭手这类远程攻击的敌人，近身格斗可以很容易可以干掉他们；也有力大无比的巨人，但他们的移动速度不高，可以利用此缺点来将其消灭。

游戏中不乏亮点

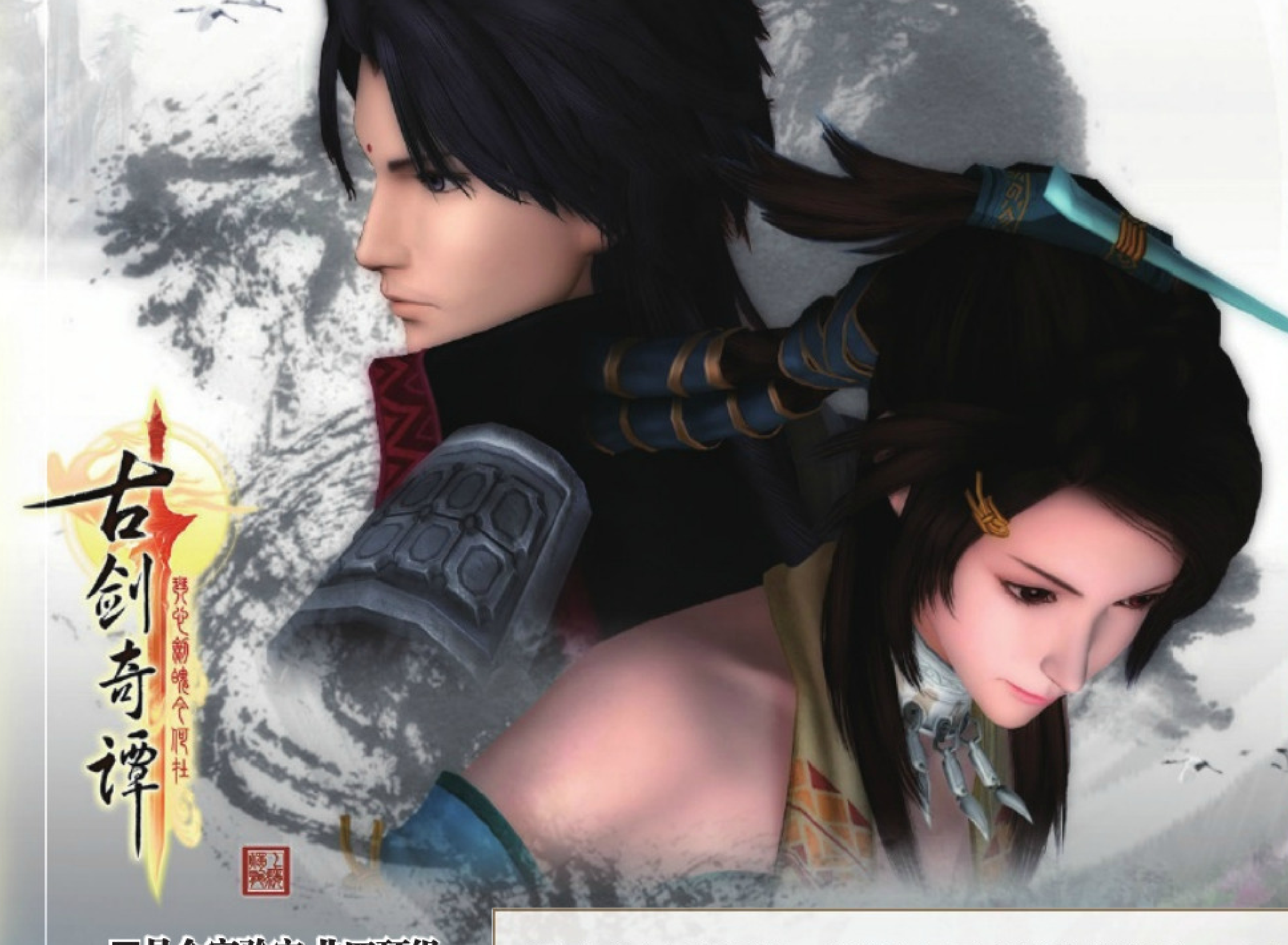
FT有单人游戏模式，玩家可同时控制两名角色进行游戏，也有合作模式与其他玩家一同游戏。单人模式下可以随时在两人之间进行切换，每个角色都有自己的优缺点，利用一个角色的优势去弥补另一个角色的劣势可以让冒险之旅更加轻松。角色间除了特技属性不同以外，在完成一些特定的任务时，玩家可以自主选择让哪一个角色去完成，解决某些任务对某个角色来说具有一定的优势，所以在游戏时如何分配角色的任务也是玩家所要考虑的。

游戏中的合作模式有些类似《生化危机5》那样，两个玩家相互配合，当一个玩家中途突然退出，那么游戏也不会中断，退出玩家的角色将由AI来控制，不会因某一方退出而中断游戏。并且在任何时候都可以允许第二个玩家立刻参战。配合上爽快的战斗和漂亮的剧情，相信FT不会令我们失望。FT将登陆PC和Xbox360平台，预计在明年第一季度发售，这之前我们可以等待官方公布更多的资料和消息。


战斗由两个人完成，一个是玩家，另一个是玩家或是电脑

●制作：Klei Entertainment ●发行：Kalypso Media ●类型：动作冒险
●预计发售日期：2011年第一季度 ●期待度：★★★☆

这一剑的风情
《古剑奇谭》独家体验点评



■晶合实验室 北四环组

2010年7月8日，当下国产游戏最为玩家所瞩目的武侠RPG大作《古剑奇谭》履约而至。之前陆续的前瞻报道早已经将玩家的胃口吊至最高处，如今终于可以得窥全貌。关于《古剑奇谭》的制作小组及其背景，玩家已经了解得够多，不用再费唇舌介绍，用简单一句话可以概括之：“昔时已随仙剑去，故人今携古剑来。”在《古剑奇谭》正式上市之前，本刊也依循和烛龙团队一向良好的合作关系，派出记者前去抢先试玩了一下已经完成版的游戏。下面这篇文章，正是为玩家第一时间献上的体验报告。注意，本文涉及游戏开篇最初阶段的剧透，尽管内容很少，但依旧先提醒有防剧透完美主义情结的玩家小心！

背景小点评

当玩家点击“新的开始”的指令后，将有一幅古朴而隽美的画卷在我们面前徐徐展开——是真的画卷哦！片头动画用古画卷配以女声旁白的方式介绍了《古剑奇谭》的背景设定。盘古开天辟地后辞世，衔烛之龙苏醒于不周山并为世界带来光明。之后有黑龙于人间南海兴波作乱，天帝派出火神祝融、水神共工与太子长琴前往惩戒。黑龙逃入不周山去，那里却栖息着另一条神龙，也是盘古创世以来强大程度仅次于衔烛之龙的“烛龙之子”——钟鼓。神与龙的争斗引发了不周山的倾斜，也引发了天帝伏羲的降罪——而这遥远的神奇传说，也与后来《古剑奇谭》的故事息息相关，传说中的角色，甚至也会出现于游戏的流程之中……

在画卷的后半段，叙述了上古时期，龙渊之地某个部族以禁断之术铸造出七柄凶煞之剑的传说。此举又惊动了天帝伏羲——他老人家确实是上管天下管地，没有他管不着的事。伏羲意欲将这些逆天而为的人们灭杀，仁爱的女娲不忍，便将七柄凶剑封印于人间，而带着龙渊的人们进入与世隔绝的地界，避开伏羲的惩罚……这一段故事，在本刊的《古剑奇谭》专题报道第二期“劫焰重生”中也有所提及。男主角百里屠苏随身所携带的焚寂古剑，究竟与这七柄凶煞之剑有无联系呢？这一切，都要玩家到游戏中去自行寻找答案。

说到《古剑奇谭》的背景设定，伏羲、女娲甚至烛龙等等，都给玩家以极其熟悉之感。这些角色都是纯正中华文化的味儿，但在国产RPG中的登场几率实在是太高了，这是毋庸辩驳的事。说到背景设定，



官方前期就公布了游戏片头画卷中的某些内容，这个片段讲述的正是祝融等几位天神与“烛龙之子”钟鼓作战的情景

●类型：角色扮演　●制作：上海烛龙
●发行：GameBar　●上市日期：2010年暑期　●期待度：★★★★☆



韩云溪作势吓唬楚蝉，表现出小男孩顽皮的一面，他头上的面具，也许是作为巫祝接班人地位的某种象征?



在游戏初期遇到的战斗，注意画面上方的出手顺序提示和中间的菜单，玩过“仙剑四”的玩家可以很快上手



在树林中找到了金色的小狐狸，这只狐狸在后面还会屡屡登场

并不是搭设得“高大全”就一定好，而是背景设定事要与游戏的流程发生真切的互动，让游戏的故事与背景传说两相融入、渗透。所幸的是，在《古剑奇谭》中，随着故事画卷的慢慢展开，玩家会发现这些缥缈的传说并不是高高在上，而是与游戏流程，与角色的命运息息相关……

剧情小点评

8岁的小顽童韩云溪，带着自己青梅竹马的玩伴楚蝉，瞒着大人们偷偷溜出了村子。他在山林里发现了一个秘密的“宝贝”，打算给楚蝉一个“惊喜”。韩云溪是村子里地位尊贵的大巫祝宁休大人的儿子，小小年纪就担负着成为下一代巫祝的使命。尽管母亲对他管教甚严，却束缚不了他活泼好动的顽童天性。楚蝉却是一个小乖乖女，虽然对大人“不许出村”的禁令心怀担忧，却无法抗拒“云溪哥哥”强势的要求。两个小家伙在树林里找到了韩云溪所说的宝贝——一只金色的小狐狸。韩云溪打算在伙伴面前好好出一次风头，捉住这只金色小狐狸，殊不料出风头变成了出洋相，小狐狸轻易摆脱了韩云溪后逃走。自诩身怀“一击杀熊”绝技的韩云溪哪里忍得下这口气，孤身前往树林深处捉拿小狐狸，结果却引来了一只大狗熊的追杀……

尽管韩云溪临危不惧，使出“一击杀熊”的绝技英勇干掉了大熊（好吧，其实苦斗了数十回合），救下了小狐狸与楚蝉，但小姑娘哪里见过这等阵仗，哭哭啼啼地叫着“我再也不理你了”之类的话，抛下韩云溪跑回村子去了……韩云溪“陪了狐狸又折妞”，只得无奈地返回村子。在大人们的督促下，他还要完成与他年龄不相匹配的锻炼——穿过危险的冰炎洞，去给女娲神像献上草扎。

游戏开头的这一幕，尽管两个小孩遭遇有惊无险，但韩云溪所在的南疆部落却充满一派风轻云淡，充满令人心怀愉悦的世外桃源恬静风光。不过，游戏的男主角不是百里屠苏吗？怎么变成了叫韩云溪的小孩子？接下来的一段CG动画将会为玩家揭开秘密，等玩家欣赏完这一段高素质的CG动画，就会明白为什么等到可以再次操作游戏时，男主角会变成一个身着黑色服饰，神情冷峻的酷男——是的，没有一个酷男的气质是天生的。

琴川镇外翻云寨，寨子里的山贼们因为某个神秘的原因，变成了半人半妖的怪物，并残暴地捕捉百姓投入大锅烹煮，企图炼化某种邪恶的丹药。琴川镇上苏姓富户的儿子苏文不幸被山贼掳了去，一个名叫百里屠苏的神秘黑衣少年担负着类似“赏金猎人”的角色，受托潜入危机重重的翻云寨里，营救苏文一干人等。百里屠苏艺高人胆大，与他为伴的，仅有一只名叫“阿翔”的肥鸡——不对，是一只名叫“阿翔”的海东青，你若敢当着他的面叫阿翔为“肥鸡”，他可是要跟你翻脸的。这一段剧情里已经有不少人犯下了这个错误，恐怕是因为百里屠苏这么一个“冷酷哥”，带着一只肥鸡走南闯北，真的是不太搭调——啊我又错了，是海东青……



千万不要胡乱称呼阿翔，否则后果会很严重……

在第二段剧情里，《古剑奇谭》的故事终于正式拉开了序幕。



各路角色均粉墨登场，神秘而酷劲十足的百里屠苏，少年心性的方兰生，成熟稳重的欧阳少恭，

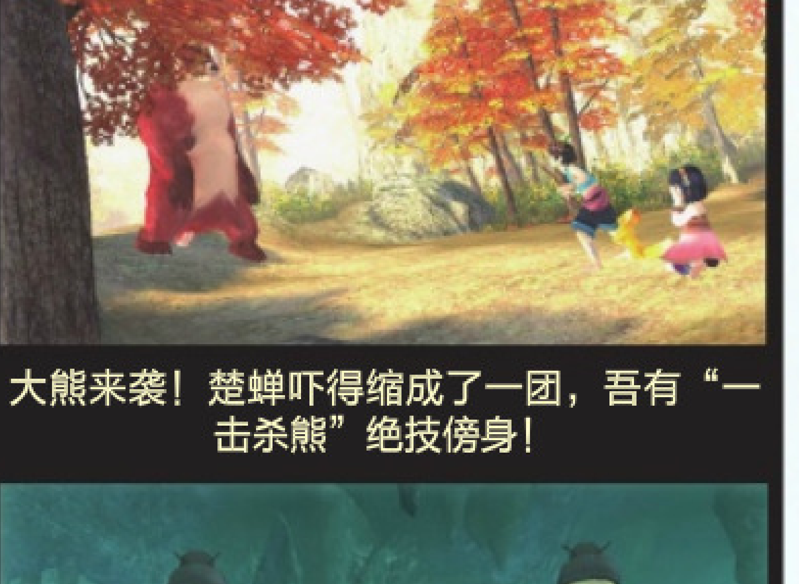


虽然村子里每个大人对韩云溪的身份都很尊敬，但却都不会忘记敦促韩云溪履行职责


韩云溪所居住的“乌蒙灵谷”，一派世外桃源风范——这里究竟会发什么样的巨变呢？

以及最为抢戏的琴川镇活宝相声捕快二人组……在这一段情节里，让人有些心怀疑虑的是欧阳少恭这个角色，不管是人物气质还是承担的戏份，很明显他都将会是贯穿全剧的重要人物。然而在官方先期公布的六个主角中，却并无欧阳少恭此人的存在，这是为什么呢？相信玩家继续玩下去，就会寻找到答案。

最为让人感到“惊喜”的，是第一女主角风晴雪的出场。在大破翻云寨后百里屠苏与众人暂时分道扬镳，他独自取道雾灵山涧前往琴川，在风光如画的雾灵山涧，百里屠苏将以何种方式邂逅风晴雪？我敢保证对于喜爱国产武侠游戏的玩家来说，这将是一个熟悉而温暖的情节，似乎能感受到时光的轮回，百里屠苏将不是一个人在战斗，在那一瞬间，李逍遥，董永甚至猪八戒……灵魂附体！


大熊来袭！楚蝉吓得缩成了一团，吾有“一击杀熊”绝技傍身！

一对超级大活宝登场了

角色小点评

在游戏的序幕，尽管流程甚短，但是小小年纪的韩云溪已经展示出了他个性的一面。这小子是个不折不扣的“富二代”，尽管出身单亲家庭，但是母亲却是村落里地位最尊贵的大巫祝，年幼的韩云溪也在众人的期待下预定了未来的大巫祝职位。不过很明显，少不经事的韩云溪颇有“不服从体制安排”的年轻人叛逆劲头（笑），从小母亲对其严厉的教导反而却令他更加飞扬跳脱。尽管他表面上也履行自己的职责，但是毫无疑问，幼小的韩云溪充满冒险精神，游戏的序章，是韩云溪一个人的独角戏。

当《古剑奇谭》正篇的序幕徐徐拉开时，独角戏迅速变成了群戏，陆续登场的角色们开始遵循自己的个性奉献出各自的演出。翻云寨内的群戏可谓噱头不断。虽为百里屠苏所救，但却不断与他抬杠的方兰生活像是百里屠苏天生的冤家，让人不禁猜想这两个人究竟怎么能在后面的冒险中和谐相处——方兰生是官方早早就公布出来的我方主角成员之一。而欧阳少恭却显得稳重，非常的稳重，如果我方冒险队伍里有这么个角色，估计某些时候会把人憋死——幸好他似乎并不会成为我方队伍成员之一。但欧阳少恭也明显有着某种沉重的宿命感在身，他无疑会成为游戏中最重要的角色之一。

这个章回最大的惊喜却是琴川镇活宝相声捕快二人组——“斩铁刀”贾大单与“五虎斩龙刀”吴勇，单看名字已有蹊跷，贾大单——假大胆？吴勇——无勇？这两个胆比鸡仔小，脸比城墙厚的家伙一路搞笑，尽管翻云寨的氛围阴暗肃杀，令人颇感压抑，但他俩却硬是有本事一出场就让人心境轻松，让人不禁期待着两个家伙能在游戏中多多出场，不然实在是浪费了天赋。

翻云寨的一段戏，足以令玩家对《古剑奇谭》角色塑造的能力树立起信心，更加期待后面红玉、尹千觞、襄铃等看起来就很有特色的角色登场。

其他

对于武侠角色扮演游戏来说，玩家最关注的无疑是剧情与角色。不过，随着技术的发展，游戏画面的表现也早已成为玩家重视的关键环节。从上海软星到上海烛龙，这个团队每一代作品的游戏画面都有明显飞跃。这一次也不例外，采用《辐射3》开发引擎Gamebryo制作的《古剑奇谭》，堪称是国产单机游戏迄今为止画面最为出色的作品。不仅有了强大的开发引擎作为基础，在场景的设定绘制上烛龙的美工也有丰富的经验，在游戏中诸如“雾灵山涧”这样的地点，玩家可以感受到非常罕见的充满“中国美”的游戏场景。这一切，玩家可以在游戏中用双眼自行体会，不再赘述。

游戏的操作方式可参考“仙剑四”，采用的是第三人称背后视角，用按键进行相对方向操作，再跑动。不过与“仙剑四”不同的是，这次不再锁定视角，玩家可以旋转360度畅游游戏。另外《古剑奇谭》中加入了原创的“星蕴”“烹调”等系统，限于时间，笔者无法深入研究，但匆匆一瞥中，也能初步感受到这些原创系统的新奇有趣。相信这些系统细节上的调整玩家们都可以很快习惯。

为了不更多剥夺玩家的游戏乐趣，这篇体验评点报告也就到此适时为止了。炎炎夏日，《古剑奇谭》在国产单机游戏玩家的万众期待之下御风而来，请细细体会这一剑的风情！P


俯瞰乌蒙灵谷，游戏的画面在国产游戏中已属翘楚

注：本文仅代表作者个人观点

我们需要什么样的三国？

——从《三国群英传》说起

■ 北京 呼吸机

说到国产单机游戏，我们已经逐渐习惯了愤怒、尴尬与无奈，渐渐走向麻木。残酷的现实不仅仅是令人称赞的新作品寥寥无几，更可怕的是一种惯性思维蒙蔽了我们的双眼，国产单机必须是武侠RPG成为了“不成文法”。近年单机市场出现了“三剑争锋”的格局（“三剑”指的是“仙剑”“轩辕剑”“古剑奇谭”三大系列），也有不知多少玩家将复兴单机市场的大业交给这三把剑振臂一呼。但是是否有人想过，所谓“三剑争锋”，不过是大字“RPG”模式下几家公司的尖端对决。单凭几款游戏单枪匹马战斗，想要在巨大的单机市场力挽狂澜，答案必然是否定的。我们需要多元化的游戏，才真正不愧于“单机市场”四个大字，不然我们只会拥有狭窄的“武侠RPG市场”，似乎只能“剑的传说，直到永远”了。

另一个见怪不怪的怪现状，是紧紧抓住单机游戏排行榜的三国游戏总是光荣公司的《三国志》或《真·三国无双》系列。我们看到了这样的作品不应该抱怨日本人如何“抢走”了我们的历史，而应该自责。为什么没有国人能做出一部令玩家满意的三国游戏来？日本人热爱三国只能说明他们受我们文化影响之深，但是我们如果不思进取，总有一天我们会深受他们文化的影响。我们有辉煌的历史和灿烂的文化，但是新一代国人能否自强不息、将之传承下去？我希望有一天国内的制作小组能够真正通过努力获得“光荣”。

说到三国，估计国内没有几个人无“三国情结”。家喻户晓的故事，耳熟能详的人物，无数玩家都曾经梦想过自己能在虚拟世界最真实地看到这一切。所以三国游戏成了大大小小制作厂家的兵家必争之地。我们有角色扮演，如《幻想三国志》《汉之云》《云之遥》，有战略游戏如《傲世三国》《三国演义》，有休闲游戏如《三国“群英”大富翁》《富甲天下》等等，以及我们今天要探讨的《三国群英传》。但为什么这么多作品没有一款能与光荣的三国游戏比肩？



十年“群英”征途，带给我们太多回忆

《三国群英传》（以下简称“群英”）系列起于1998年，至今已有十余年历史，为我们带来了7款单机游戏与2款网络游戏，以扮演三国时期君主并完成统一大业为游戏内容。尽管这个系列一度脍炙人口，但它在三国题材游戏中究竟占有怎样的地位？在国产单机游戏的历史上应该作何评价？笔者想要找出自己的答案。

爱它还是恨它：千人战

制作三国游戏确实是一件苦差事，首先制作小组必须忠于历史，又要保持游戏的平衡度。除此之外，每个玩家心目中都有自己的人物实力排名，游戏数据必须对多数人胃口。而且游戏还要有合理的AI设计以及精彩的系统，才可以让玩家享受一统天下的征途。

“群英”中最拉风的系统无非是爽快淋漓的千人战。其他国产三国游戏，如《三国霸业》《傲世三国》充满了砍树挖矿，一个将领带着十几个兵冲锋陷阵，寒酸之极。而“群英”以大气磅礴的战斗闻名。双方士兵排兵布阵、剑拔弩张，一声令下两军冲锋，武将一骑当千、万夫莫敌，军师运筹于帷幄之中，决胜于千里之外。兵种相克、阵型相克、武将和军师的技能都是获胜需考虑的元素，等待时机释放技能可以力挽狂澜、扭转败局，选择适当的战术可以以少胜多、以弱胜强，这确实是一个相当出彩的创意。

从一代开始，“群英”就选择了自己独特的路线，重战斗而轻内政。而独特的战斗系统得到了无数好评。从最开始的百人战，画面僵硬简陋，到四代以后能带千人，战场宏伟壮阔，千人战好像宇峻奥汀的进化史。游戏的数据设定、AI等基本上都是为千人战服务。不过，这个系统也会出问题。


比起千人战人数的增多，我们更期待战略的复杂化

游戏中事无巨细都要用千人战解决，并不是所有玩家都有耐心打下成百上千场千人战的。游戏中往往会有几个只有一滴血的废人骚扰你，你也只能用千人战迎击，一个“日月并行”将之打下马来（还不一定被捉）。千人战战略多有重复与雷同，导致游戏战略性逐渐减弱。并不是每一场战斗都足够刺激，足够有挑战性，久而久之，多数玩家选择了厌烦与放弃。

宇峻奥汀尝试过一定程度上用其他战斗方式代替千人战，比如三代的战棋化攻城，七代的冲阵对决。不过这一切都未能讨好玩家。至于攻城战也是以千人形式，不知道为什么守城方要放弃优势地形下来逞匹夫之勇。

游戏中电脑的AI低到费解，不但会让军师去跟你的猛将单挑，内政搞得一塌糊涂，而且他们的皇帝动不动就御驾亲征，而且曹操可能跑到蒋干队伍里当个副将。我甚至怀疑游戏中好多AI操作都是随机的，仿佛神州大地唯吾独尊，剩下的势力都是纸老虎，这样的游戏问题可想而知。郁闷的是，有时候放特技的地点也由AI操作，电脑连大招往人多的地方放都不知道，玩家也只能对着显示器摆出无奈的表情。

数据设定平衡度也出奇的低。三代弓骑兵无敌于世，四代剑系技能不可一世，五代刀又变成了百兵之王，六代“嗜血”技能的强大使三国武将实力几乎重新排名。七代平衡度低到荒唐的程度，有几种神兵几乎称得上绞肉机。而其他的设定走向了垃圾的极端，只能用去卖钱搞废品回收。游戏的设定是一代比一代复杂，但宁缺毋滥是这一切的前提。

千人战的目的不是“千人”，而是“战”。一切华丽的特技、成群的士兵都是为游戏提供服务的，“群英”画面愈加绚丽的同时，游戏性也该提高，但是事实正好相反，游戏的快乐却悄然离去，剩下了一个华丽的空壳。我不知道有多少玩家心目中最完美的“群英”依然是二代那个雏形……

不合理的养成系统

“群英”还有一个特色系统，就是注重人物的养成。玩家可以亲历历史人物的成长过程，通过使用物品、更换装备甚至求仙问道等方式提升人物能力。还可以降服各地妖魔、收藏各路兵书，逐渐提高自己的兵种、阵法、技能等。这确实是一项令人神往的系统。

游戏的“等级”很重要，是代表一个人物能力的符号。在前几代中，对方的等级似乎是我方武将的平均数，所以玩家一旦有了个别高级将领和一堆己方废人，对方的战斗力总是略逊一筹，加上玩家会使用名将而电脑指令混乱，击溃敌军就如囊中取物，不在话下。经过一定修改，游戏中敌方将领也渐渐通过战斗获得经验值，但敌方升级还是龟速。四代之后可以带将，己方五员大将佣兵千骑虎视眈眈地对着电脑两三名武将身后的百来人时，游戏立刻失去了难度。如果等级就是一切，扶不起的阿斗多练练级立刻文能治国武能安邦，那么“群英”恐怕要变成一款劣质的打怪、练级、换装备的RPG了。



似曾相识的剧本无法唤起跃跃欲试的玩家

五代之后，游戏还多了能给自己军队加属性的神仙，不料被玩家用F1+存档的Bug狂刷（这个游戏Bug多到令人无语），20分钟后自己武将的文武双全，光着膀子的张飞也可以有令诸葛亮嫉妒的智商。之后让这些人造超人横刀立马，闯荡天下，电脑也只有受虐的份。抓到的敌方名将似乎也变成了废人，只好送给刽子手咔嚓，或是招降后去车轮战中当炮灰。统一天下势如破竹，似乎砍杂兵变成了扫大街一类无聊差事。游戏是“群英”荟萃各显神通的““群英””而不是武将神挡杀神佛挡杀佛的“无双”，自己养成超强武将的同时也意味着真正的“群英”失去了色彩。

往往游戏玩到最后总会出现许多强到病态的“最强”“极品”，比如说所谓的最强兵种，用五代的铁人、七代的星官等一包围哪怕吕布也只能坐以待毙。还有极品武器和武将技，几个招数下来敌方立刻灰飞烟灭，尤其七代的武器已经难以用语言形容，一把“黄帝剑”的威力堪比武将技。真让人不由怀疑三国到底是“一时多少豪杰”的时代还是“一时多少神兵”的屠宰场。这些设定看起来威力无穷的背后隐藏的隐患是平衡度的破坏。毕竟，玩家喜欢相生相克，只有各有所长的设计才有无穷的争霸与战斗，让什么天下无敌了，只会使玩家过早地厌倦这款游戏。

这样，“群英”的目的似乎变成了初期不要挂掉，然后找个革命根据地发展实力，获得极品，然后以压倒性胜利蹂躏天下英豪。但当“群英”的内容变成简单的“混过前期”时，游戏的乐趣大大打了折扣。当一个养成系统已经反客为主，让游戏失去原有的价值时，这个系统还有必要存在么？

作为一名玩家，我更愿意看到令人肃然起敬的对手，顽强不屈的敌人，而不是一些就知道送死为玩家提供成就感的粗糙模型，这才是真正的三国。这一切奇怪的系统似乎该改改了。“群英”不同于其他以任务和关卡贯穿整个几十个小时的战略游戏，测试起来也很有难度。但是将游戏的缺陷弥补绝不是不可能，只有真正耐玩性高，丰富合理的系统才是游戏的支撑，不然没有理由让你一统天下消灭敌对势力，玩家只会把游戏从硬盘中消灭。

人物设计能否完善？


很多画像属于我们不能理解的审美观

其实三国最能吸引玩家的并不是千人战，因为千人战可以在任何一个朝代发生。但是三国人物是绝无仅有的。世界是英雄的舞台，三国游戏最重要的就是对那些人物的设计与刻画，或者说，是想办法让性格各异、各有优劣的名将更加鲜活，不至于仅仅是一张头像加几个数值。但如果没有出色的设计，以上的一切就不过是几个粗糙模型的纸片大战而已，很难说是迷倒世人的三国时代。

理性地说，“群英”的人物头像确实难与《三国志》比拟。除了三代和六代看得过去之外，其他作品就不敢恭维了。玩家还是希望自己指挥着威风凛凛的武将建功立业，而不是一帮歪瓜裂枣当土贼寨主。更令人不快的是，不少武将非要摆出一副匪夷所思的表情，难道三国时期就流行非主流自拍么？（编者按：事实上“群英”传系列颇有几代的角色头像是以真人照片为模板，再用电脑后期加工制成的）

三国名将是什么？绝不是一张脸谱和几个干巴巴的数值，还应该拥有不同的对白、特技和符合性格的兵种和特技。但是在《三国群英传》中，武将好像就是带兵打仗发特技的机器，只要条件允许，张飞也会骑个大象拎把扇子领着200个舞姬冲锋。对人物对白的刻画几乎为零，前几代所有人打仗说同样的台词，后来也只是大概分性别说台词。斩首曹操时他居然会说“我不会背叛主公的”；用蒋干对阵关羽时他也会说“尔等鼠辈休来送死”；当你击败青龙白虎这样的神兽时，你的将领居然还会说“今日除贼，谁敢小窥我军之力。”看到这些时，玩家的感受已经不是不解可以形容，唯有喷饭。

重要人物的关系总是处理得那么粗糙，把关公在牢里关半年招降后他也会和刘备手足相残。历史和政治没人关心，汉献帝连个傀儡都不是。人物有点关系无非就是七代多出的一个情义技，这个设定很有问题，由于电脑AI太低不会调情义技，使得多数技能通关了也看不到，更多精彩只能在各类MOD中寻找。加上很多情义技确实一无所长，攻击弱杀兵少效果差，所以这个设定很失败。七代还多了名将发必杀的头像，不过别人武将的头像看不见几次，自己武将的头像看着心烦，而且拖时间阻碍战斗。使得网上都流传着“去头像补丁”。

五代的专属必杀、六代的历史事件以及七代的头像……宇峻奥汀做这一切，就是为了试图让名将不至于干巴巴变成打架机器。但是他们依然不鲜明，不令人向往，不像那些叱咤风云的英雄。如果没有了这些人物，三国历史题材游戏的优势又从何而来？

结语：展望

毕竟，三国游戏难以完美，或者说不能完美。原因是支撑三国背后的是我们的三国文化，说大一点是历史文化。如何把历史变成一款游戏本身就是一个课题，制作这样的三国游戏远比打通它要难不知多少百倍。光荣游戏的历史感绝不是一天两天形成的，而是数十年来日积月累的结晶。我们要走的路也同样很长，但路再漫长，前方总会拥有希望。但愿希望属于这位单机战略孤独的守望者。

宇峻奥汀将“群英”系列坚持到了七代，纵使没有大刀阔斧地突破，也一点点小心翼翼地从事着自己的工作。“群英”带给玩家的游戏体验已经做到条件下的极致，与名将并肩作战、神机妙算、立功封侯、最终一统江山，确实令人神往。但是说穿了，名将不过比普通武将多一张必杀CG，一切神机妙算不过是几个调状态的技能，功勋不过是个数值，自己主公不练级照样是侍郎。就算你一统天下，也无非给你开俩隐藏剧本，然后又是无穷的千人战。以及三国时代的人物性格与之间的关系，在游戏中不过是个属性，只要招降关羽，他会老老实实地跟大哥刘备手足相残。还有忠诚、鬼才、奸邪、仁义以及英雄背后不为人知的柔情，这一切都不重要，我们只需要打怪练级换装备，然后机械地攻下一个个城而已。可是有谁想过，这就是我们想要的三国么？

宇峻和奥汀合并后，其单机作品逐渐保守。真正能做到创新和发展很难，目前这家公司似乎也没有这样的想法，而是转头一枪杀入了市场更大，“钱途”更广的网游市场。在现在的市场环境下，作为一个单机三国游戏的玩家，笔者已经不能奢求更多。奥汀是北欧神话的主神，将在死后三千年重生，为世界带来幸福。笔者也希望《三国群英传》的单机版还有机会迎来一次涅槃，给玩家带来真正满意的三国游戏。P



人类讲故事的方式越来越多，最简单的口耳相授也有别样精彩。小说虽然是通过文字转化想象来理解故事，但小说可以因个人知识结构、世界观的不同而获得不同的感受和不同的启示，“一千个读者有一千个哈姆雷特”，这句话最直接地反映小说的优点。戏剧、话剧虽然场景单一，但通过演员极具特色的表演方式来演绎富有张力的故事，也拥有其独特的魅力。电影、动画讲故事的功力更上一层楼，突破了时间与空间的限制，可以通过各种表现手法将故事发挥得淋漓尽致。通过屏幕将我们带入亦真亦幻的世界，去体验和感受另一种生活。被誉为“第九艺术”的游戏是最特殊的，游戏允许你与故事互动，与只能被动欣赏的方式在体验方面相比更胜一筹。然而当同一个故事用不同的方式来演绎后，我们不难发现不同手法具有各自先天的优缺点，除此之外，我们也可以从不同的角度为同样的故事而得到感动。

从动画改编的游戏可以说犹如过江之鲫，数量无法统计。游戏改编的电影数量也很多，但一个好的游戏剧情被改编成动画呢？这样的例子可能很多玩家疏于了解。游戏改编动画既让游戏剧情焕发了新的生命力，同时也让不熟知游戏而喜欢动画的人间接了解了游戏，是双赢的好事。但有时也有例外，为了推广游戏而制作的质量低廉的垃圾动画既被玩家骂也被漫友骂，好好的故事从此背负上了阴影。下面我们就来看看各色由游戏改编成动画中具有代表性的系列，其中不乏经典，当然也有平庸之作。

《另一天》（Another Day）

首先要说的是根据《拳皇》（King of fighter）系列改编的动画：《另一天》（以下简称AD）。

说AD是依照KOF改编的动画其实并不准，AD相当于一个比较另类的广告，因为制作的初衷和最主要目的就是为了宣传KOF系列在2006年4月将要在PS2上发售的《拳皇——极限冲击2》（KOF Maximum Impact2，以下简称MI2）。AD作为商业宣传性动画来宣传MI2，其效果自然比传统广告效果要好。这种类似软广告的动画虽然初衷并不“纯洁”，但因其制作精良的质量和出色的故事却成为了KOF迷们心中的经典动画。虽然只有短短的四话，并且每一集的时长并不像传统动画有20多分钟那么长，四话加起来也不过区区半小时而已，一瓶可乐还没喝完就已然结束（AD的第一话《All Out》仅有9分钟，而最短的第三话《In the Dark》除去OP和EN以外只有4分钟多一点），但是，AD却让很多第一次观看的KOF死忠们激动不已。我清楚地记得我第一次知道AD宣布制作和真真切切看完AD时的感受，那种激动与感动的情绪交集。相信大家都喜欢不知火舞，我也不例外，甚至喜欢的程度可以用“变态”来形容，当不知火舞被路人撞到

而后跃上楼顶时内心的激动与兴奋难以言表。除了游戏明星光环的作用以外，动画制作的精良程度也是功不可没的。AD是由日本动画最高水准之一的株式会社PRODUTION I.G的9 Studio所制作。创建于1987年12月15日，坐落于东京都国分寺市南町的PRODUTION I.G，主要业务为动画作品的制作、游戏软件用影像制作、游戏软件和电脑软件的企划及制作。对于游戏玩家来说这家公司可能有些陌生，但对于熟悉动画的宅男女却一定不陌生：2010年《文学少女》的剧场版、CLAMP的《xxxHOLIC春梦记》和《TSUBASA翼——春雷记》


《极限冲击2》里的不知火舞

的OVA，2008年改编自小说家森博嗣同名作品，押井守监督的剧场版《空中杀手》、剧场版的《攻壳机动队2.0》等等都是质量不俗的作品，展示了PRODUTION I.G不俗的功力。比如由押井守担任监督的《空中杀手》，讲述了一个背负着无奈命运的少年们在天地之间谱写出爱与生与死的轮回的残酷故事，干净漂亮的空战令人印象深刻，而结局让人感慨颇多的同时给我们留下了深刻的印象，同时也让人对PRODUTION I.G肃然起敬。

有橘正纪担当监督的AD一共四话，每一话都有一个标题，从2005年冬天在日本开始播放，一直到2006年三月。AD的故事发生在同一个时间内，四话有一个共同的时间主线，所讲述的是在同一个时间四个不同位置所发生的事。在2005年12月2日播放第一话《All Out》中莫名的大火覆盖了南镇，索瓦雷在救人路上遭遇八神庵，他正在寻找被ASH夺走的火焰，以及去往演唱会路上的雅典娜和不知火舞所发生的故事。2006年1月6日的第二话《Accede》，则在南镇大火中介绍了吉斯·霍华德的儿子洛克·霍华德与比利和背负复仇命运的刺客莲欣·利维尔间的恩怨与宿命。2006年2月3日的第三话《In the Dark》则叙述了在另一个地方为了回收复制版草薙京的K’（读作“K dash”）和马克西玛与克拉克、拉尔夫、雷欧娜三人的遭遇战，同时薇璞和库拉也在最后露面帮助K’撤退。2006年3月3日的最终话《All Over》揭示了一切：ASH为了夺取草薙京的力量而在南镇放了火，草薙京在找寻ASH的路上与阿鲁巴产生误会而与其打了起来，最后八神庵阻止二人的争斗化解了误会，同时ASH早已不见踪影。

AD中有很多不经意的细节值得我们注意，抛开商业目的不谈，AD可以说是一部核心级的动画，需要你对KOF系列有很深入的研究才能完全看明白。其中的一些细节如同《生化危机》系列威哥的出现一样：出现次数少，但每一次出现都令人兴奋不已。比如在第一话中八神与索瓦雷战斗前短暂几秒的犹豫，那是八神在召唤火焰，然而八神的火已经



PRODUTION I.G制作的《空中杀手》

被ASH夺走，所以此刻的八神是没有火的。再比如在最终话的结尾ASH坐在豪华游轮上向伊丽莎白·布兰克托什招手，最终话的Staff最后露易斯·美雅玲（Luise Meyrink）说的“New Time”等等，这些画面只有核心玩家才能看得出其中的意义，并为其兴奋不已。

AD显然是成功的，它的作用就是吸引我们去购买游戏，因为AD的后续故事由MI2讲述，若是想继续了解故事的话——那么，买游戏吧。


《拳皇——极限冲击2》海报

《死亡空间——坍塌》（Dead Space Downfall）

《死亡空间——坍塌》（以下简称DSD）是在2008年10月20日推出的游戏《死亡空间》的先锋部队，是为了宣传游戏吸引玩家购买游戏的产物。2008年10月3日DSD上映，随后《死亡空间》发售。与AD不同的是，早在2008年3月市面上就已经有由EA制作并发行的《死亡空间》漫画，三路齐头并进，为《死亡空间》跻身科幻恐怖惊悚类的经典游戏行列起到了很大的作用。当然，也要归功于游戏不俗的质量。

在漫画和动画的协助下，《死亡空间》创造了一个完整庞大的游戏世界观，《死亡空间》漫画讲述的故事是系列的起源，也是目前系列最初的篇章。六卷漫画讲述人类在外形殖民地Aegis 7行星上找到了一个类似具有岩石材质的物体——Marker，而后殖民星上的人类们开始逐渐发疯，开始伤害同类，最后恶心的异形出现了。异形们杀害人类并寻找尸体制造更多的异形，大部分人类被屠杀，停尸房的尸体也变成了怪物。故事没有完整的结局，而且画风颇为诡异。其中提出了许多问题，比如关于教会、关于Marker、关于那些怪物，但这些都没有在漫画中得到解释。接下来的剧情由DSD继承，DSD的开头和游戏如出一辙，播放了一段视频：“我叫艾丽莎·文森特，我可能是唯一的幸存者，我们遭遇




一共六卷的《死亡空间》漫画



动画与游戏版的封面如出一辙，但确实“动画化”了

了一种外星生命体，它们控制了船员的身体，殖民地陷落了，我的队员全部阵亡了，我认为这与我们在星球发现的文物有关。如果你看到这段影像，石村号与文物必须被毁掉！”

DSD讲述了石村号的舰长接到教会将Marker带回地球的命令，从殖民星上将Marker搬运到了石村号上，也将外星生物带入石村号，导致石村号船员相继发疯并变为怪物，最后石村号沦为鬼城的经过。DSD既解释了《死亡空间》的背景，也揭示了一些秘密，比如怪物们不敢接近Marker，教会可能有一个不为人知的阴谋等。在动画的最后，文森特录制完录像之后启动了放气程序，将围攻她的怪物们扔向了太空，同样，文森特也把自己丢向了太空。在结尾，凯利号运载着《死亡空间》的主角Isaac Clark，驶向了石村号，游戏的激战也拉开了序幕。

按照《死亡空间》世界观中的时间顺序来排列，此系列已经发售的作品可依照以下次序排列：2008年3月的《死亡空间》漫画→2008年10月的动画《死亡空间——坍塌》→2009年Wii上的《死亡空间——撤离》→2008年10月登陆各种游戏平台的《死亡空间》→将要发售的《死亡空间2》。

《死亡空间》的动画和漫画可以通过Xbox Live下载（小声说一句，其实网络上也有啦……），这对于没有看过动画和漫画，并且通过游戏而爱上《死亡空间》的玩家来说是一个好消息。在剧情上经过这么多作品的铺垫与完善的《死亡空间2》，一定值得我们期待。

《生化危机——恶化》（Resident Evil：Degeneration）

作为《生化危机》全CG官方电影来说，《生化危机——恶化》（以下简称RED）无论从哪方面来说都比《生化危机》的真人电影强得不是一星半点。无厘头的剧情和莫名其妙的人物关系让《生化危机》真人电影除了具有熟悉的丧尸和个别人物与组织的名称以外，与《生化危机》游戏完全无关，令玩家尴尬不已。RED的出现不仅打破了这个尴尬，也为《生化危机》在电影方面树立了新的口碑。

抛去商业方面不谈，RED在剧情上起到的作用和竹内润接手生化系列第一作《生化危机5》的作用是一样的：辞旧迎新，承上启下。RED上映的时间是2008年，而RE5在2009年3月发售，终结旧的时代为新时代铺路是最主要的目的，可以说它们就是续作的垫脚石。

在笔者看来，《生化危机》系列的剧情一向非常具有特点，在玩家当中享有很高的声誉。从剧情来看，《生化危机5》虽不能说完美，但可以说很好地完成了他应该完成的任务，既终结了三上真司时代又为续作打好了伏笔（威斯克的死亡，斯宾塞的阴谋，克里斯与吉尔何去何从，三联制药浮出水面等等）。虽然还有一些较小的历史遗留问题，但这些对续作剧情没有什么大影响，而且也大将部分的谜题都填补完毕了，《生化危机6》的剧情也因此可以很方便地在前作的基础上展开。

RED的剧情则解释了克莱尔消失这几年都在干什么，也正式引出了威尔法码（Wilpharma）和三联制药（Tricell，正是它的创始人亨利·特拉维斯将《生化危机》的世界延伸到了非洲大陆）。同时里昂在RED的神勇表现也让很多喜欢他的玩家在《生化危机4》游戏之后得到了一丝慰藉，毕竟5代的男主角是克里斯，里昂想要再次在游戏中作为主角登场，还算是一件遥遥无期的事。

CAPCOM在RED上映后曾说会有续作，但如今最新的真人电影版《生化危机——重生》都将要上映了，CAPCOM这边的RED续作还是毫无动静……总的来说，从电影角度来看RED只能算泛泛之作，但对于系列的庞大玩家群体而言，RED还算是很好地完成了自己的任务。


里昂在电影里突然化身为大情圣让很多“生化”玩家感到——唔，惊喜？可以这么说吗？

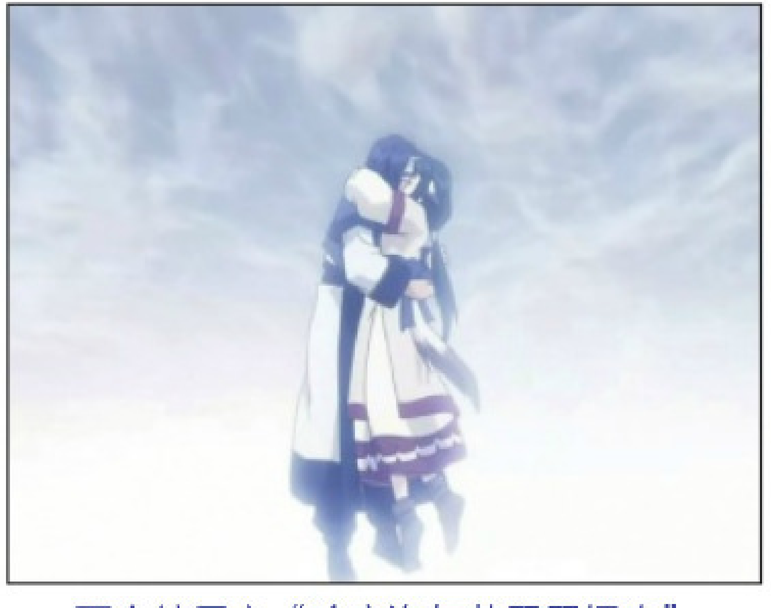
《传颂之物》

《传颂之物》是著名的leaf公司制作的融AVG与SRPG两种类型为一体的18禁游戏——什么！18禁游戏？这也能在公开场合说么？……咳，就像《金瓶梅》也有其思想性一面可以讨论一样，《传颂之物》虽然有一些少儿不宜的内容，但是其故事的内涵度却在宅男群体中拥有很高的声誉。

《传颂之物》与其他单纯为了H而H的18禁游戏截然不同，它构筑了一个漂亮清新童话般的世界，全程对话语音、简单但不失策略的战斗系统、宏大的剧情等等都为《传颂之物》玩家们所津津乐道。《传颂之物》的成功要归功于其质量的不俗，但《传颂之物》为广大玩家所知则完全应该归功于其衍生的26话同名动画，正是因为质量绝佳的动画的热播，《传颂之物》的玩家也成倍增加，许多玩家是通过动画而认识游戏的，我也不例外。

《传颂之物》讲述了失忆的哈库洛带领人们起义反抗残暴统治，并相继击败各个大国的故事，其中的故事背景错综复杂，耐人探究。故事结尾以哈库洛被封印而结束，感人至深且具有很强的宿命感。结局处各种感情被交织在一起，有艾露露对哈库洛青涩的爱恋之情，有艾露露与哈库洛之间的依赖之情，有与胧和贝纳威等人的友情，有因哈库洛的刺激而让库涅卡门国的年轻女皇库娅退化成为一个不通世事的婴孩的那种愧疚，也有作为大神对人民的庇护之情等等……总之，各种感情逐一做出了铺垫并维护，在哈库洛被封印的最后一刻，我们感受到的感情是众多正面感情全部交织在一起的复杂感情，这绝对是一种美妙的体验，也因此被死忠们奉为经典。如此出色的结局，在最后留给我们的是对《传颂之物》世界无尽的留恋和将要离开《传颂之物》世界的那种强烈的失落感。我们都有看一部好电视剧看到结局后的那种惆怅并且失落的体验，在开始对剧中人物感到别扭、陌生到逐渐熟悉每一个人物和他们间的关系，这都在进行感情积累，为的就是在最后一刻感情的爆发与释放，当然能否得到充分的释放那要看结局的好坏。而《传颂之物》的结局给我们的感情体验是非常完美的。


《传颂之物》的角色们


两个结局之“哈库洛与艾露露拥吻”


两个结局之“痛哭的艾露露”

《传颂之物》同样是先有了游戏，而后有了根据游戏而改编的同名动画，声优也完全是原班人马。游戏和动画讲述的是同一个故事，角度和方式也一样，包袱点设置的也一样，比如都在将近结尾时才揭示哈库洛是解放者的事实。主线剧情可以说完全一样，只有细节处不同，从这些不同之处我们也可以感受到不同手法讲述一个故事的魅力之处。此类例子比比皆是，下面笔者只需举出一个最经典的就行：故事结尾，在哈库洛被封印后，动画里是哈库洛与艾露露的拥吻与约定，而游戏中则是艾露露抱着空空的面具失声痛哭。个人认为还是动画处理得好，配合上Suara《梦君》的BGM，观众的感情得到了充分释放。并且笔者要承认，在动画前25话的铺垫下，看到最终话哈库洛与艾露露在Suara演绎的《梦君》的包围下拥吻的结尾时，我微笑着流出了泪水。

游戏与动画的关系

前面举出了一些不同类型具有代表性的游戏改编动画的例子，显然这些都是成功的，但也有失败的，比如《鬼泣3》《地下城与勇士》等比较失败的例子也比比皆是，非玩家看着提不起兴趣，玩家看着气愤，造成这种窘境完全是动画的质量过低，《鬼泣》系列游戏的质量是我们有目共睹的，动画反而对游戏造成了不良影响。另外，还有一些制作精良的游戏改编动画，比如微软负责编剧并授权给日本五大知名动画公司制作的《最后一战——光晕传奇》（Halo Legends）等等，碍于篇幅就不再详细介绍。

对于厂商来说，游戏改编动画最直接的动力源于利益，借助动画来扩展世界观、吸纳更多玩家、为游戏做宣传。当然对于玩家来说借此可以从另一个角度来探究自己喜欢游戏的世界观、换个方式去重温曾经让我们感动或是热血沸腾的故事、借动画来找寻游戏中的未知答案等，这对于玩家来说会有更多的意义。P



分为8集的《最后一战——光晕战争》→



中国DotA——走在荆棘密布的道路上

■北京 冯寅

引言：ESWC中国区的火热，让人们重新对中国DotA的未来充满期待，然而中国DotA的发展，却始终走在一个荆棘密布的道路上，前途依然未知。

近期来有两条对于DotA业内非常利好的消息：一是ESWC世界总决赛上，中国队伍Ehome获得了国内预选的名额，Ehome战队在国内是相当专业的职业战队，在签证方面有一定的经验，因此此次Ehome前往巴黎应该不会有实质性的困难；其二就是在刚刚结束的中国电子竞技国家选拔赛上，Ehome同样从众多强手中脱颖而出，这次他们的任务是代表中国参战2011年第四届亚洲室内运动会，这也是中国DotA战队第一次参加此项赛事。两项赛事对于中国DotA来说都是极具分量的，前者是真正意义上的世界大赛，后者是真正意义上的代表国家出战，倘若Ehome能在这两项大赛中有所建树，那么在中国DotA历史上将具有里程碑的意义。



ESWC的国内总决赛上，DotA成为了很受关注的正式比赛项目

不过，尽管此时从表面上看来中国DotA前景依然看好，但事实上，中国DotA在业余和职业中都渐渐褪去了昔日的光辉，甚至可以说是危机重重。其实早在2008年Ehome就有一次出征ESWC世界总决赛的机会，但是由于签证问题而未能成行；而在2009年DotA项目已经是亚洲室内运动会的官方项目，中国方面却因为种种原因直接放弃。造成这样局面的原因很难一语道尽，但是究其根本原因还是因为职业DotA在中国的发展并不理想。下面，我们不妨探讨下DotA在中国的现状，以及中国DotA的未来之路。

DotA本身的局限性

DotA作为一个非常优秀的魔兽RPG，在经过了一系列版本的修改和推广之后，如今已经是一款非常成熟和有魅力的游戏项目，甚至很多地区的玩家（如东南亚）对于《魔兽争霸Ⅲ》（War3）不闻不问，但对于DotA却无比热衷，而在欧美这些War3已经接近“死亡”的地区，DotA也不可思议的迅速流行开来。可以说，DotA如今在全世界的火爆程度已经远远超过了War3。在中国，各大对战平台的DotA专区的活跃程度，一般也都可达到War3的十倍以上。

那么这里就有一个非常奇怪的现象，DotA作为群众基础如此之广的游戏项目，在职业发展程度上并没有想像中的成功。同为五人项目，DotA也没有超过当年CS给电子竞



DotA本身是一个体验大于观赏的游戏

技带来的巨大影响。在中国，职业化的DotA更是远远比不上江河日下的War3的规模。究竟是什么制约了DotA的发展呢？

从职业发展和游戏推广来看，笔者认为DotA始终存在着以下几个硬伤，这些硬伤是制约DotA发展的几个重要因素。



DotA如今的英雄数量已经接近100个，想做到绝对平衡是很困难的

首先是DotA的观赏性。作为一款游戏来说，玩家的个人体验便是核心因素，但作为一款电子竞技的比赛项目来说，比赛的观赏性就不得不被提上台面了。DotA的一场比赛动辄超过40分钟，而且这其中有50%的时间都处于基本功对线的单机模式，这使得大多数高水平对抗的DotA比赛显得过于沉闷。很多玩家可能都有这样的体会：他们可以乐不思蜀地玩上十多盘DotA，却不会自己去看一次Replay或是赛事直播；他们对于每个英雄和物品都了如指掌，但却不会关注任何DotA战队或是职业高手。这从一个侧面也说明了，DotA的赛事即便对于DotA爱好者来说，也不是一个非常有吸引力的事情，DotA本身是一个体验大于观赏的游戏。

其次是游戏的平衡性。DotA如今的英雄数量已经接近100个，而且各具特色，几乎没有重复，在这样一个庞大的角色设定中，DotA想做到绝对平衡是很困难的。之前有一位DotA的解说曾说过，“DotA最大的精髓其实就在于比赛前的Ban人。”这句话想必也是很多经常打CW玩家的心声，Ban人之所以能成为DotA的精髓，甚至在某种程度上高于比赛本身，一方面说明DotA的相生相克确实是一门学问，一方面也说明DotA中靠特定英雄、阵容取得优势的情况客观存在，DotA在平衡性上远不如星际、CS这样的游戏严谨。

最后是DotA的入门难。也许很多人会觉得奇怪，DotA群众基础如此广泛，如何存在入门难的问题？其实这恰恰是DotA最大的瓶颈。我们知道，DotA从本质来来说是War3的一款地图编辑器作品，它的系统和模型全部都基于War3的平台。在DotA发展之初，War3的超高人气和过硬的游戏质量让DotA很快让War3玩家接受并流行开来，到最后颇有些青出于蓝而胜于蓝的味道。但是无论怎样，DotA毕竟是War3的附属作品，如果一个玩家从未玩过War3，那么DotA的界面、物品乃至多达近百个风格迥异的英雄设定完全可以让一个初学者绝望，而War3作为一个已经发布8年之久的老作品来说，其人气和游戏质量本身已经在当前市场中不占绝对优势，在众多新生的不知War3为何物的玩家面前，DotA的普及确实是一个让人头疼的问题。

《星际争霸Ⅱ》带来的冲击

暴雪历经数年心血的史诗大作《星际争霸Ⅱ》（SC2）目前已经成为整个游戏界的热门话题。乍看之下，SC2和DotA没有任何交集，前者是单人即时战略游戏，而后者是团队竞技RPG。但是SC2此番的上市也带来了一个普遍的观点，那就是SC2会迅速取代War3的市场，那么这样一来SC2的发展对于DotA就很有关系了。

熟知DotA历史的人应该知道，最初的DotA诞生其实是在《星际争霸》中，不过真正让DotA大红大紫的却是将其移植在War3平台之后。War3之于当时的《星际争霸》来讲，其画面的提升、系统的丰富和英雄的设定都是一个极大的飞跃，地图编辑器的开发和应用也远远超过“星际”时代。很多年之后，这种情况似乎既有可能重新上演，这次的主角换成了War3和SC2。

暴雪SC2首席设计师Dustin Browder曾对媒体表示，“SC2将带来全新的引擎，使其在技术水平上远远超过暴雪以往的RTS游戏作品。”在谈到地图编辑器上，Dustin Browder也显得自信满满，“我们非常重视这一块的内容，SC2的地图编辑器肯定比War3的更强大，而且也同样会加入新的英雄系统。”从这些话中，我们不难发现DotA的成功也给了暴雪一个启发，那就是地图编辑器系统同样是一个潜力巨大的项目，如果暴雪在这一块加强投入，那么更多优秀的附属产品势必会层出不穷，这在某种程度上也增加了游戏本身的寿命和影响力。

同样有此想法的还包括DotA的作者Icefrog。Icefrog在此前也公开表示，自己对SC2非常看好，并有可能制作星际2版的DotA。当然，这并不是Icefrog一个人的想法。鉴于DotA现今的火爆程度，SC2版本DotA的问世几乎是板上钉钉的事，唯一的悬念就是它能否取代DotA的地位。毫无疑问，SC2版本的DotA，在画面上和系统的技术上，肯定是要强于War3平台的，但由于“星际”中并没有War3中如此众多个性鲜明的英雄单位，因此SC2版本的“英雄”究竟以何面目登场也是一个非常有悬念的事情。如果届时SC2系列的DotA当真以势不可挡的姿态强势冲击市


仿DotA类的游戏也是不容忽视的竞争对手



SC2无疑会迅速取代War3的市场

场，那么每况愈下的War3和它所属的RPG的没落，似乎也只是时间的问题。

DotA所受到的冲击似乎还不止于此。近年来，由于看到了DotA游戏在市场上的极大成功，一些纷纷效仿的“山寨”游戏层出不穷，甚至有些游戏还源自于响当当的大牌公司，如美国S2 GAME开发的《Heroes of Newerth》。此类游戏在保持DotA的精髓玩法之外，同时脱离了War3平台的限制，拥有更好的发展空间。对于DotA来说，仿DotA类的游戏也是一个不容忽视的竞争对手。

职业化仍是梦想

近年来游戏职业化是一个主流愿望。不仅仅传统的电子竞技依然坚持，一些竞技性的网游也纷纷举办赛事，试图进军电子竞技赛事之中。WCG2009年中国区总决赛上，我们看到了射击类网游《穿越火线》的身影，而在WCG2009世界总决赛上，《地下城与勇士》的名字也赫然在列。风靡全球的第一网游《魔兽世界》，其竞技场部分的内容在暴雪的打造下也表现出了竞技项目的潜质，ESL等老牌赛事组织已经将其纳入正式比赛项目之中，SK、Fnatic等传统电子竞技俱乐部也成立了相关职业战队。游戏竞技化在未来是一个重要的趋势，因为只要高水平竞技对抗，才能刺激更多的人参与和钻研这个游戏，也能取得更好的宣传效果。

在这一领域，DotA始终处于一个比较尴尬的地位。其实就DotA本身而言，它的群众基础，包括它的竞技性已经足以使其成为一个优秀的电子竞技项目，但现实的情况



团队电子竞技的模式本身非常困难



国内DotA玩家远超过War3玩家，但是线下比赛和关注比赛的玩家却又相比不及

却是DotA很难获得应有的肯定。以世界最大电子竞技赛事WCG为例，DotA还从未出现在WCG世界总决赛的赛场上，仅是在WCG亚洲区有一项专门的赛事ACG上才成为正式比赛项目。在国内，这个情况就更明显了，虽然国内DotA玩家远超过War3玩家，但是线下赛事却非常稀少，而且在奖金待遇上也不如其他项目。全国能真正算得上职业化的DotA战队，除了Ehome恐怕也找不出第二家。在待遇不稳定、赛事不密集、想出国比赛又有诸多难题的情况下，DotA的职业选手其实面临着一条非常艰难的道路。

为什么DotA的职业化道路如此艰难呢？我认为主要有以下这三方面原因：首先就是团队电子竞技的模式本身就非常困难。电子竞技目前成功的典范，绝大多数都是单人项目，如“星际”和“魔兽”，单人电子竞技的最大好处就可以介于职业和业余之间，这样给选手生存的空间就很大。比如你是一位“魔兽”选手，无论你有没有战队，是不是职业，只要有实力就能有机会。而多人电子竞技项目则需要一个稳定的战队，一个集体训练的时间等等，仅靠一时兴起的拼凑起来的队伍很难取得大赛成绩，何况多人项目还面临着路费高奖金少（多人分享）签证必须全过等许多客观难题，因此在电子竞技的初期很难形成规模；其次DotA的群众虽多，但有看比赛习惯的人却很少，而且DotA届也没有类似Sky、Boxer这样的传奇巨星，市场号召力并没有想像中的大。而如果一个赛事得不到广泛关注，它的商业价值就非常小，也很难吸引到投资，从而陷入恶性循环；最后一点原因也可能是最重要的，那就是DotA并不是一个官方认证的游戏，DotA只是War3地图编辑器的产物，它的作者是一个普通人，而游戏的所属权最终还是属于暴雪的。至于暴雪对于DotA的态度，一方面它并不排斥和封杀DotA，一方面它也不会给DotA带去太多的资助。因为暴雪是一个以游戏软件销售和网游为主要收入的游戏制造商，DotA赛事即便再多也不会给暴雪带来实质上的收入，所以暴雪自然不会重视这一部分。“魔兽”和“星际”之所以成为电子竞技的典范，是因为他们在电子竞技诞生之初以绝对领先的品质得到了世界玩家的认同，而DotA在这个时代之中，从游戏质量上来说已经遭遇瓶颈，从商业价值上来说也很难找到盈利模式，这个项目的未来，或许还要经历许多的变革和更替才能走上稳定的发展道路。

当然，这里并不是要否定DotA的意义。在目前中国的游戏市场已经渐渐成为网游天下的时候，DotA或许是最能让人享受到团队和竞技快感的电子竞技游戏之一，它的技巧性和娱乐性是不言而喻的。而作为一个普通玩家来说，享受游戏中的乐趣恐怕才是最重要的，或许并不是每个人都可以成为职业高手，但是游戏所带来的乐趣却一点都不比胜负逊色。而且，正是由于这些热爱在这个游戏的广大玩家存在，才让这个项目的复兴成为了一种可能。因此，无论DotA在之后会发生怎样的变化，只要热衷它的玩家依然存在，那么相信DotA的精髓也会一直传承和发展。

▶深度关注

游戏测试号——几多欢喜几多忧

玩游戏的玩家肯定知道游戏测试号（内测号、激活码等的统称），但是笔者可以明确的告诉你们，其实最初的游戏测试号原本并不是现在这样。现在的游戏测试号冷一点的还好，不论是单人玩家还是公会玩家，都可以通过简单的途径获得测试号。不过遇见热门或者期待度高的游戏，要号？找号？花100多块钱去买都不见得买得到，像暴雪研发多年、跳票N次的《星际争霸II》，全球只有2000个内测激活码，国外市场最高炒到了900美元一个。

这，就是现在的游戏测试号。

■河北 小狐狸



时下流行的官方发放测试号方法

什么是游戏测试号？一个新生的网络游戏在初期进行测试——什么内测、技术测试、压力测试、封闭测试以及冠以各种形容词的XX测试，都包括在内。测试号是一个邀请函，邀请玩家进入游戏进行测试的账号。通常是由游戏运营商限量发布而并非由玩家无限制注册申请的。测试号不同于一般账号，通常可以通过专门的内测客户端进入游戏并提交游戏报告。在测试结束后，测试号通常会自动转为正式账号或被直接删除。想获得测试号一般要参加官方活动，或者参加官方与媒体合作组织的活动。测试号多由数字或小（大）写英文字母所组成，测试号数量有开发商或运营商规定。

游戏测试号的发展旅程

网络游戏的发展初期，由于消息封闭只有少部分人知道网络游戏的测试消息，一般也都是在地推较好的城市网吧。那个时代就开始玩游戏的玩家最清楚，不要说为了一个测试号去东奔西跑求人了，都是推广员陪着笑脸来“求”你玩，因为推广员所负责的区域玩的人多少和他们的工资是直接挂勾的。

在发展中期，网络游戏公司会和出名的网站做活动，也会在线下网吧搞活动，各种测试号、新手卡等物品也是可以轻松到手的。最怀念的还是这个发展中期，每个公司都在尽心努力地宣传自己的游戏，网吧们为了吸引更多的人也做的很到位，而且那个时期下线聚会和活动是最多的，网游周边也是拿的最轻松的甚至有的游戏都会送点卡，现在想多找这样的活动？你做梦吧！

回身看看我们现在的测试号市场吧，不可否认参加活动的人不少，网游的官方和专区活动也还可以，但是和以前最大的区别就在于，测试号和经济挂上了勾，淘宝、拍拍等网站随处可见卖游戏测试号、各种新手卡，单人玩家获得测试号的几率逐渐在减小，而公会这种集体玩家形式的出现也使商家也变得懒了起来——懒于再去针对单个玩家耗精力。

补充说明一下，其实最早的初期绝大多数地区城市是没有推广员的，但是那个时代真的没什么好说的，玩家去的最多的就是17173和SA20这些网游门户、论坛等。

看完以上介绍，读者是否对游戏测试号有了新的了解和认识？其实本人并不觉得花钱买游戏测试号很烧包，钱在自己口袋，怎么花也是自己决定，最多是有些玩家丢的是自己辛苦挣来的工资，有些玩家扔的是父母的血汗钱，当然本人更不会觉得有测试号流入市场被买卖是商家的错误，因为偌大的公司难道没一个人知道自己公司的游戏测试号被买卖吗？绝对不可能的，除非他们是鼻子插葱装象的动物，这一切都是被默许的，商家都默许，我们玩家操什么闲心是吧，最多是感叹下自己的钱包和现在网络游戏圈的大环境。

一、测试号的发放

前面提到想获得测试号一般要参加官方活动，或者参加官方与媒体合作组织的活动，不过这个只是初期，现在测试号的发放还增加了一个方式，那就是网络游戏公会发放。

1.公会发放

当网络游戏运营商把公会当做一个测试号发放对象的时候，网络中就出现了这样一群呼声：“凭什么公会就可以优先获得测试号，凭什么单个玩家就这样被忽视了，难道单个玩家不是玩家？”这个呼声一出现就一石激起千层浪，拿到测试号


备受瞩目的《龙之谷》


各种新手卡网上有售

的公会玩家仰着一张胜利的笑脸或是轻蔑地对单个玩家说有本事你们也组公会，或是对单人玩家发出邀请，单人玩家或是愤青般地谩骂，或是上下嘴唇翻飞地讲大道理，不过大部分玩家在看不到成效后选择加入一些自己看着顺眼的公会。

站在运营商的角度考虑这样做是对的，运营商看重的是什么？第一游戏玩的人是否多，第二游戏是否赚钱，第三游戏是否能生存长久。其实所有的一切都是基于第一点来讲的，如果这个游戏没有人玩那么赚钱和生存就免谈了。

其实一些单人玩家并不知道，公会从运营商手中拿测试号并不是单纯的运营商图个便捷，稍微有点实力和脑子的运营商都会和公会谈条件。条件一般是这样谈的，首先看这个公会有多大的实力然后决定给这个公会多少测试号，然后公会要在测试期间提供发现的Bug，给游戏出攻略、出视频宣传等，这就是运营商给公会测试号的基本要求。在大家看来貌似平等交易，不过里面还是有一些文章的。

各位读者可以思考下，你是选择东奔西跑地发测试号谈活动，还是选择一个上门来申请要号的大群体玩家？你是选择别人高兴地抱走测试号然后积极地给你各种Bug，还是选择自己发完测试号后再去奔波着收集Bug回馈？运营商永远是以利益为第一位，既然能够用很少的力气换来很多玩家还有很多固定的回馈资料，那么他们干什么还要费力去找零散的玩家，何况那边还有媒体合作，官方也会举办一些抢号活动，这样就足够了，因为单人玩家带来的利益永远比不上一个有组织的公会。



网上出售的测试号


专区的发号活动介绍


测试游戏里玩家名字前缀一样的越来越多

2.单人发号

现在一个游戏测试还是会搞活动的，最简单的就是定时定点的发放测试号，玩家自己去下载抢号程序，抢到了恭喜，抢不到请另寻他处。

其实运营商是不可能放弃单人玩家的，因为面子上总要过得去，如果真的完全放弃单人玩家，那么很难保证是否会出现玩家怒砸网游公司的事情。何况公司里有很多的人，一层层把任务发下去，在论坛搞个征文活动，在官方搞个迎测试寄语等等，这些都已经是复杂的了，大家可以向妖气山学习一下，大家一起来顶楼吧，顶到X层楼或者位数是X的楼就可以获得。如此没营养的活动是最受欢迎的。

运营商不要忘记，公会也是由单人组成的，在网络游戏发展初期正是这一个个的单人玩家养活了游戏，那时候没有公会，但是不得不说那时候的玩家比较单纯、纯粹，换句话说就是那时候的玩家比较好骗比较好忽悠。一个玩家想要测试号，于是成立了一个三流公会，然后招了很多都想要测试号的玩家，接着向运营商申请了测试号，大家进入游戏以后并不团结并不合作，零散地私下行动然后慢慢地公会散了人也走了。这样的事情不是没出现过而是太常见了。这样的公会哪里比得上那些为了测试号不辞辛苦到处找号地单人玩家？就算公会和你们有协议但是请问签合同了么？没有的话那些公会解散闪人你们怎么办？不过肉包子打狗的事情运营商没少做，相信心理承受能力已经到了雷打不动的程度。

回头看看单人玩家吧，记住高人一般都是隐居的，一般网友中制作资料、视频等的高手都是单人作战，因为他们有自己的娱乐方式，不屑于出现在鱼龙混杂的地方。

3.媒体发号

这个基本不需要我多说了，媒体和官方是合作关系，媒体用测试号来吸引玩家点击登录，官方通过媒体来宣传游戏，再好一点的媒体有自己的资料团，资料团里的玩家有优先获得测试号的权力，剩下的测试号就发给参加活动的玩家了。不要觉得资料团的玩家有优先权是错的，因为媒体也需要有人给他们卖命做资料，否则一个媒体专区里面除了官方的资料外没有任何自己的东西，或是转载或是抄袭，谁愿意去啊。

4.购买测试号

其实并不想把这个写出来，但是不写出来太对不起自己的良心了，不得不说购买测试号是现在很火的一种获得测试号的方法，当然这并不是官方或者媒体授权然后在网上进行交易，而是一些没有良心的人在获得测试号以后进行倒卖。

测试号发放下来后大概是这样一个等级，官方自主发放最多，然后是针对公会发放，最后是发放给媒体。不过真正到了负责发放人员的手里有多少号就不知道了，最常见卖游戏测试号就是运营公司的内部员工了，有点权力的人就会在交易网上开个店铺开始买卖，受欢迎的游戏卖测试号可以赚钱，不太受关注的游戏卖测试号可以赚信誉，反正自己不需要出钱这个买卖还是很赚的。其次就是公会了，因为运营商给公会多少测试号只有公会的领导知道，所以领导看有钱可赚必然会倒手卖掉几个赚点小钱，毕竟带公会是很消


这个时代根本不愁测试号


测试期间公会号相对比较多

耗资金的，就算官方发布出来公告说给了公会多少号，公会管理层也可以开个会议，告诉大家其实并没有那么多，只不过是官方的噱头。最有良心的就是媒体了，媒体最多是弄个积分兑换，绝对不会说叫你出人民币，所以在这里还是膜拜下媒体吧。

测试号原本是给玩家的邀请函，但是到了今时今日已经成了某些人赚钱的工具，据说备受期待的《龙之谷》游戏内测激活码最高已经炒到了600元人民币一个，注意这只是一测的测试激活码。

二、游戏测试号的使用

游戏测试号使用是一门很大的学问，不同的玩家可以把测试号发挥出不同的用处，毕竟在游戏里也要注重一下价值的问题。

1.职业玩家

其实中国对职业玩家有一个误区，在这里我必须要纠正一下，所谓的职业玩家，在大多数人的观念中就是指专职游戏者，以参加游戏比赛获得奖金为主要生活来源的人。也有人认为职业玩家，就是以游戏玩家的身份来获利，其收入包括出售虚拟财产收入、获取比赛奖金等。但是实际上职业玩家在欧美国家叫做IEC（互动娱乐顾问），工作性质有点类似游戏推广员。职业玩家可以被如下分类：官方的和民间的。官方的即指包括游戏测评人员、游戏代言人等等领取官方工资或者说报酬的职业玩家；民间的即指与官方无任何经济关系，仅仅依靠自己在游戏中的地位或者说造诣，从游戏中谋取经济回报的职业玩家。可以看出，官方意义上的职业玩家才真正满足职业的定义，是一种真正的职业。

我所说的职业玩家就是民间的，和官方没有什么关系，他们获得测试号以后会根据自己以前积累的经验在游戏里快速的收集资料讯息，但是这些信息都是和金钱挂勾的，他们或许是代练，或许是刷游戏币的，或许是游戏倒卖者。进入游戏首先判定一下这个游戏有没有可能给他们一个商场，再看一下这个游戏测试期间官方的对游戏的态度，最后通过游戏的更新来观察游戏的发展趋势，当然不会忘记看看游戏商城里的道具，因为这些都是他们需要关注的。

2.资料类玩家

此类玩家一般多是媒体的资料团、官方的撰稿兼职、公会的资料组成员，他们进入游戏后开始分工合作。

一般来说资料类玩家分为三大类攻略、视频、记者。攻略类玩家要在第一时间收集游戏各种资料，比如说如何升级、如何赚钱，到了后期就是告诉大家升级、赚钱的捷径等等。负责视频的玩家从进入游戏后就要开始录像，通过视频来简单的介绍游戏，毕竟官方的宣传视频水份有点大。记者玩家进入游戏后根据自己的喜好开始挖掘各种信息，然后找到一个可以做文章的话题再对玩家进行采访，你如说记者发现道具商城里的道具破坏了平衡，那么就根据这个做一个调查总结整理之后再写成文章发到网上。

一般来说只有官方和媒体的人在攻略和记者方面有看头，一些公会的资料组最多是视频做得好一些，但是现在一些媒体和官方开始和公会合作，因为公会里的人升级快、发现问题也快，在游戏里毕竟级别不是摆设，而做资料的玩家恰恰是没有太多时间去升级的，取长补短渐渐的公会也开始有了自己的资料组合成员。

3.游戏商人

游戏商人指的是游戏里的职业商人，一般分两种一种商人一般只出现在《魔力宝贝》《大话西游》这类的游戏里。这类游戏最大的特点就是有生产系，只有少量装备可以靠战斗获得，其他都需要去挖掘原材料，然后再通过原材料制作游戏里的装备、武器等，而且一个成品的装备还可以进行炼化、镶嵌。还有一种商人在游戏内倒卖一些游戏装备来赚钱，许多游戏商人会同自己的伙伴哄抬游戏物价，以此来赚游戏币，不过也有一些游戏商人是为了赚人民币，他们在游戏内赚了钱之后去交易网站。

游戏商人在游戏中级别都不算太高，因为他们的游戏重点在于做生意。他们获得测试号后进入游戏以后会收集生产方面的各种讯息，看这个游戏什么生产职业最有发展前途，什么装备是最

发号第一波	5.1-5.3	挖宝箱得激活码	结束	获码名单：PalaPla、HI业、1234562046、adidam6
发号第二波	5.1-5.3	找BOSS拿激活码	结束	获码名单：云兮、舞、永恒一菽、moclamp
发号第三波	5.1-5.7	恶搞送激活码	结束	获码名单：十六or夜、ajax1001、1f212325、鸟托帮、粉妆戏子、昨天会议、时间项链，yy-花花
发号第四波	5.5-5.11	现充漫画拿激活码	结束	获码名单：justicejie、一切都变了、扯断头发作琴弦、57647149
发号第五波	5.9	母亲节 说出爱	结束	点击进入活动
发号第六波	5.11	踩楼得激活码	结束	获码名单：交错的羽翼
发号第七波	5.11	踩楼得激活码	结束	获码名单：w2qlxy
发号第七波	5.13	踩BOSS得激活码	结束	获码名单：，‘-&2 .）
发号第九波	5.14	踩BOSS得激活码	结束	获码名单：anzonbibi
发号第十波	5.17	三元必中得激活码	结束	获码名单：Forever Love
发号十一波	5.21	热身踩楼拿激活码	结束	获码名单：天A。走翻川
发号第十二波	5.22	再次热身拿激活码	结束	获码名单：xiatianting
发号第十三波	5.26	从专区拿激活码了！	结束	获码名单：Can't smile
发号第十四波	6.1-6.3	六一发号活动	投票	点击进入活动
发号第十五波	6.5-6.8	极速通关	进行中	点击进入活动
发号第十六波	开放	投票就得激活码	进行	点击进入活动
发号第十七波	开放	复制文章就得码	进行	点击进入活动

普遍的发号统计

测试要的就是这些

受欢迎的，到了后期生产圈会不会有大的变化，官方有没有不良企图，比如说像某游戏出了一个烤肉系统破坏了整个封印市场。这个方法是小商人的做法，一般都是单人作战或者是和几个朋友在一起，没有什么本钱白手起家。

还有一种职业商人他们前期会投入一些资金，比如说我们常见的工作室，会有很多人在一起打钱、代练、烧技能，而工作室的老板还在游戏里进行倒买倒卖，因为本身它就有一部分的人力，小有资本的老板再认识一些同路人，没事忽悠一下小白再坑坑有钱人。这样的工作室一般初期只需要一个测试号，进去看看风声，如果发展前景比较好，那么从下次测试开始就会全体出动，但是他们在游戏开测以后不光发展自己的实力，还会观察游戏里是否有普通商人，然后和商人谈合作、找下家，简单举例就是一个制作衣服的玩家寻找给他供应做衣服所需要的材料的玩家。

4.公会玩家

测试号对公会来说最直接的好处就是吸引玩家加入公会，获得测试号越多的公会能拉来的玩家就越多。

公会获得测试号都分发给下面的玩家，然后根据玩家的喜好分类安排，体验游戏的玩家越多，等游戏正式运营的时候公会的整体实力也就越强大，试问哪个公会不希望自己在游戏里独占鳌头？当然，公会里肯定也会有游戏商人和一些职业玩家，但是和单人作战的职业玩家、游戏商人比起来，百分之八十是小巫见大巫。

三、测试号事件

测试号事件简单来说就是因为测试号引发的一些现实中的囧事，有多囧由读者自己来体会，本人在这里就给读者举三个比较有代表性的例子，这些事情绝对都是真实的，也就发生在我们身边，建议读者不要效仿也不要批判，因为大千世界无奇不有，我们看看一笑而过就完了。

1.跪求事件

俗话说男儿膝下有黄金，但是许多男子貌似已经忘记这句话。事情是这样的，有一个男玩家因为渴望得到某游戏的测试号，所以找了一个板子在上面写了自己多么喜欢这款游戏，多么渴望得到这个游戏的测试号等等，然后跪在了此游戏的运营商门口。这一跪引来了无数人的关注，包括游戏的运营商，但是比较可悲的是这个男子成为了笑柄，最后被警察带走了。



老爷们跪求测试号

请问这个男玩家，你过年的时候有给你的长辈跪下拜年吗？如果有的话，那么请你不要做玷污长辈的事情。如果没有的话，建议你以后就不要跪了，因为这一跪毫无价值。

2.裸求事件

说完男玩家不能不说女玩家了，从测试号开始抢手就不难看到许多女性玩家拍着各种各样的照片搔首弄姿地求测试号。

年初的时候曾经有一个名为“小可爱”的90后女生在自己的博客里发了很多大尺度照片，然后表示自己因为某游戏要测试，所以“小女子冰天雪地裸体滚地360°跪求测试号”。不考虑炒作的嫌疑，因为确实有女生为了自己喜欢的游戏测试号做出出格的事情，但是本人是绝对不支持的，甚至这些行为一度让笔者觉得那些贩卖游戏测试号的人还真是好人啊。

当这个女生被群而攻之之后，还做出了反击——“为什么世界上都是一些那么虚伪的人呢？给他们看尺度，说你俗，说你有问题。给他们看纯情照，说能不能脱。到底要什么？要个号有错么？我自己写我自己博客里面，干你们大家什么事了。17173也是的，姐姐绝对不是90后，姐姐也不脑残，健康得很。拍艺术照的时候顺带拍了两张恶搞一下。自娱自乐，怎么就拿去被评论成脑残后挑战尺度了呢？论坛姐姐我不是没玩过。大家喜欢点什么不是不知道。在那里叫俗的自己问问身边的女孩子，有没有自己拍点这样的照片，存档过。反正你们爱来不来，喜欢我的终究会喜欢我。讨厌我的，出门左转，谢谢！说我炒作的请找个东家给我点钱，无用功，有点太不划算了。莫名其妙！”

在这里本人只能说拍照不是你的错，发出来就是你的不对了，不可否认你确实知道大家喜欢什么，但是不论喜欢的人多少，出门还是要穿衣服的。





网络上未经证实的小可爱裸求测试号的照片

3.“砸”场事件

某游戏开测之前在论坛出了这样一个消息，XX玩家因所测试号怒砸公司。点击进入帖子，玩家们会发现有几个男子来到公司门口，然后与公司的员工起了争执，最后被公司的保安带走。看完以后大家的疑问来了，哪里砸了？砸什么了？而且如果真是砸场会给大家拍照的时间吗？而且拍照还如此的有讲究，都没有人脸。

此消息最后被定义为了炒作事件，虽然一出现就吸引了大家的眼球，但是很快就被大家抛在了脑后。

四、结语

最后本人要说点实话，除非测试号对你来说有实质的作用，否则真的没必要去花钱或者做什么过火的事情，仔细想想吧，那种快人一步的优越感有什么用，能给你什么好处？普通的玩家等到真正的公测再玩也不晚，因为会有人给你总结出一些有实质内容的资料，你做个参考再玩不比你冲上去做小白舒服吗？另外，测试号终究是要删除的，现在的运营商不比以前，一个测试号也就是能玩一次，下次你还要重新再找，有钱吃了都比丢到这里要好得多。测试号从最初到现在，虽然有运营商的炒作，但是如果没有玩家配合也不会走到今天这个场面。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

运营商乃最毒辣的赌场庄家

2007年，公安部、信息产业部、文化部、新闻出版总署四部委联合发布《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》。通知中明确要求网络游戏服务单位不得收取或以“虚拟货币”等方式变相收取与游戏输赢相关的佣金；开设使用游戏积分押输赢、竞猜等游戏的，要设置用户每局、每日游戏积分输赢数量，不得提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式变相兑换现金、财物的服务，不得提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务。2009年，文化部、商务部《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》第二十条规定：网络游戏运营企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币。但俗话说，无商不奸！俗话也说，上有政策下有对策。抽奖作为运营商最大的盈利点，怎能因一纸通知就销声匿迹呢？运营商打打擦边球、玩玩文字游戏，奖还是要抽的！

■北京 黑血天蝎

玩家做的不是抽奖，是填坑



开箱子！开箱子！开箱子！

抽奖在人类社会中也算是历史悠久了，它早已是营业性场所最普遍使用的促销手段之一，毕竟反响高、成本低、易操作、水分大，没有什么比这更赚钱的了！网游运营商不是傻子，怎么能放过这样的赚钱机会！抽奖自然而然地就出现在了网游中。

早期的网游采用时间收费政策，抽奖仅是花费游戏币随机抽取道具。但抽奖被制造出来的最终目的并非回收游戏币，而是为了赚钱！所以那时的运营商把抽奖做成一种周边的形式进行贩售，即某某游戏抽奖卡，诸如此类。最终市场反应良好，营业额也有了显著的提高，但高投入一直是一块心病。直至道具收费模式的游戏出现，抽奖才被推到舆论的风头浪尖上。

不过那时的抽奖行情跟现在的电影行情一样，口碑越差收入越高，唯一不同的是现在的电影票房行情是观影者的好奇心所致，而那时的抽奖行情纯粹是玩家的贪心作祟。

对于玩家，几率这东西全看脸；对于运营商，几率这东西全靠调。一件物品实际上就是一大堆代码，本身没有稀有度，如果它的出现几率跟春哥似的万里挑一，那就是极品！就算实用性为零，那也能卖个好价钱。怕就怕臭了街，到时候倒贴钱都指不定有没有人要呢！

如此，玩家们疯子似地开始争相充钱抽稀有品，以致于越抽不到越不甘心，越不甘心越要去抽，就算知道这是明摆着的骗局，也要为了这个稀有程度而努力。当然，将几率设置为万分之一的运营商大有人在。后来，运营商发现老开稀有度高的东西，玩家会产生疲倦感。故开始将目光转移到了厉害的装备和消耗品上，这样的奖项便越开越多，玩家往里投入的钱也越来越多，运营商口袋里的钱也越来越多，最终能够获得理想奖励的玩家，也仅存在于自己的梦里。

结果经过四部委下发的通知，抽奖行为虽然逐渐退出网游历史的舞台，但取而代之的却是一个新的名词：“宝箱”！

玩家开的不是宝箱，是吓人箱

宝箱，顾名思义，一个装着宝贝的箱子。在现实生活中，只要一听到宝箱，就会联想到藏匿在黑漆漆的洞窟角落中，那装满了万贯财宝的箱子。只可惜这种箱子在网游的世界中，能装有一贯铜板就不错了。

在宝箱刚刚问世的时候，它是能使用虚拟货币（即使用人民币这唯一途径，根据比例兑换到的虚拟货币）直接购买的。开宝箱与抽奖的方式相同，里面有大大小小的稀有装备，这些道具看得你眼花缭乱，如果你想得到某一样道具，你不填个几千几百的，那就不叫开宝箱！至于宝箱里面开出一块木头或者碳的时候，请不要责骂客服人员，要怪只能怪自己的面貌不争气，人品不够好，毕竟某人说过：“有一个两个空的，都情有可原嘛！”而那些人民币战士们则以自己扎实的经济基础，打倒了几率之神，荣登神之宝座，并以神一样的姿态存在着。无论是强大的装备，还是强大的道具，还是强大的宠物，咱人民币战士全有，不差钱儿！

有业内人士举例道，《热血传奇》



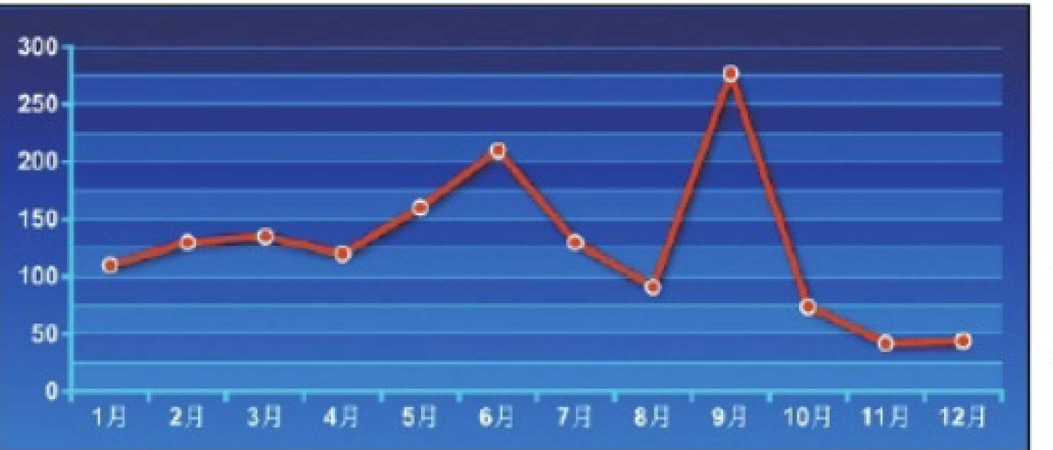
来吉卡3元一张，高成本让运营商汗颜

在一段时间里开放了使用一个元宝（相当于1元人民币）可获得去一游戏场景里打高级怪获得高级装备的机会，平均一天玩家投入的元宝相当于2000多万元。早在2003年，盛大就推出开“宝箱”获装备的手段，也是曾一天营收超2000万元。《征途》2006年初推出“密银宝盒”，当月此项营收估计超5000万元。巨人网络董事长史玉柱曾透露：“某企业一个月靠开箱子能赚6000万，大家都做时巨人才做，没有一家免费游戏不做开箱子。”

但是到了2009年两部委的《通知》出台，宝箱又被全面禁止了，它不得不进行修改或者退出市场。而运营商曰：“汝等以为吾之‘赚钱大计’已败？笑哉！”

虽然两部委的《通知》说：“网络游戏运营企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币。”但正因为其中的“直接投入”4个字，让眼光独到的运营商钻了空子，荣誉晋级成为不折不扣的奸商。既然说是“禁止直接投入”，那么花费虚拟货币购买钥匙，再打开游戏内获得的宝箱，这把人民币钥匙就成为辅助类消耗品，不存在其本身出现几率问题，也就绕开了这条通知，不再受法律的约束。其中《地下城与勇士》中的魔锤与魔盒便是最具代表性的例子。此外，“钥匙开宝箱”还有其他衍生活动，比如转轮盘，很多网络游戏尤其是网页游戏，每天都会假惺惺地给玩家若干次免费转轮盘的机会，轮盘上最多的自然都是大街货，稀有装备也有，不过就那么一两个。玩家运气一向不好——这个用脚后跟也能想到，极难转到所谓的稀有装备上，笔者曾经仔细观察过转轮，发现转轮在经过稀有物品时明显转速有微小的变化，其目的自然众所周知。如果你把免费转轮的次数用完了，自然就得充钱花元宝来买“次数”，继续转呀转，能否转到你想要的东西，只有天才知道了，而转的次数和花费的人民币，恐怕即便连天也不知道了。

根据315消费电子投诉网（http://www.315ts.net/，简称315TS）发布的“2009年度网络游戏投诉统计分析报告”中称：“据不完全统计，2009年315TS不断收到有关游戏中的涉嫌赌博项目的投诉，《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》给出的整改时间是3个月，最后期限是9月30号。从趋势图上明显可以看出，9月份的投诉达到了一个高潮，很多运营商都在这个时候抢吃最后的蛋糕，而玩家对游戏监督的积极性也比较高。9月份以后，虽然有关赌博的投诉降低很多，但仍然不少，特别是2010年1月份，已经有众多网友反映游戏运营商变换项目引诱玩家进行赌博。”



2009年网络游戏涉嫌赌博问题投诉趋势图（来源：315消费电子投诉网）

另一个有趣的事情是，两部委的《通知》下发后不久，盛大、网易、九城、巨人、畅游、完美时空等海外上市网游概念股几乎全线下跌，盛大6月25日还在60美元，7月3日跌至53美元，跌11%；网易一周内股价从37.6跌至33.5美元，也跌去10%。

场子的大小不在于赔率，在于规划

两次发布通知，强令运营商修改游戏内容，为的是规范行业制度。毕竟将赌博设计到游戏中，会造成玩家的不正当攀比心理，促使玩家间对个人现实的经济基础进行攀比，使网络游戏走向非娱乐性道路。很多例子证明，通过非直接使用虚拟货币获得的道具的抽奖形式日益增多，有的是通过辅助消耗品来实现目的，有的则以买道具可以免费获赠抽奖道具来实现目的，可谓是花样百出、层出不穷！总之做玩家的，你没点钱，还是别进入网络游戏啦，真怕打击到你。

其实这些大道理地球人都知道，只是商人终归是商人，只要有利可图，无论前方道路有多艰险，仍然会不择手段地榨取最后一点精华，这就是商道！不过运营商已不再是商人了，而是一个彻彻底底的“赌场庄家”！押大赔大，押小赔小，总之宝箱推出之前运营商肯定大打广告，并且强化宝箱奖励在你心中的位置，再找推手往上推，你最后肯定会对宝箱产生浓厚的兴趣和一定的期望，最终运营商坐等收钱，反正只赚不赔嘛！

经过日积月累之后，赌场庄家虽然财大气粗，但他发觉要有所为，有所不为，因为他更关心自己场子的寿命问题。一款游戏寿终正寝的时候，运营商也就没得耍了，所以游戏产品的寿命越长，运营商赚得也会越多。一位老前辈曾说过：“快钱固然好赚，但也好挥霍，没几天就没了，并非长久之计。”所以目前一些比较高调的运营商，他们就算开宝箱，也不是什么都开的。

仔细观察之后你会发现，逐渐成熟的市场中，这些运营商开放的宝箱道具，不但是限量发行的，而且能力也越来越中庸，或者属于优劣明显的。可见以前开放的抽奖、开宝箱这些事情，是多么影响游戏的生存寿命，它们不但降低了游戏本身的玩法和探索内容，更加使玩家急功近利，惯养出一批懒惰的伸手党。

游戏嘛！通过开发智力和增加机体活动力度而得到愉悦感的行为，是让人快乐的行为。而这样的快乐感是伸手党所获取不到的，他们所能获取到的，只是一瞬间的快感，过去了也就失去了，自己的心是无法与游戏牢牢拴住的。所以作为运营商，无法留住玩家是最不愿意看到的现象，而如果能够留住大批量的玩家，势必会增加更多的收入，何乐而不为呢。

今后，抽奖、开宝箱一定还会继续，不同的是玩家越来越聪明了，越来越理智了，四部委也会越来越了解，越来越全面了。面对这样的情境，我很好奇地等着这些运营商今后的举动！他们如何将抽奖和开宝箱的玩法继续传承下去呢？如何继续牟利下去呢？或许开一个叫做抽抽宝贝的游戏，里面就跟双色球一样，玩家就抽去吧，或许还能挣大钱呢！话说真有这么傻的玩家去玩如此弱智的“益智类”游戏么？拭目以待！

另，宝箱什么的最讨厌了！


12元钱能开6个盒子

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

从《魔兽世界》谈网络游戏隐私权

本来只是打算写一个单纯"黑"暴雪英雄榜的娱乐文，可在随后的资料收集和写作过程中，感觉网游隐私权是一个还未被真正重视的维权死角，关注它的人很少，讨论的人也很少，似乎大家都认为那些个人注册信息之类的才是个人隐私，但是人人都说网络游戏是一个人在现实生活中的延续和折射，所以一个人在网络游戏中的隐私权实际上也是他在现实生活中隐私权的延伸，所以我们也应该格外关注一下这个未被更多人所触及的角落——尽管它在现在还不为人所熟悉和理解。想想几年前的网络游戏维权吧，它们也都是从无知和茫然中走过来的。

■北京 舞拉拉

现实生活中的隐私权，是指自然人享有的私人生活安宁与私人信息秘密依法受到保护，不被他人非法侵扰、知悉、收集、利用和公开的一种人格权，而且权利主体对他人在何种程度上可以介入自己的私生活，对自己是否向他人公开隐私以及公开的范围和程度等具有决定权。而在网络游戏中，我们所熟悉的隐私权，无非也就是账号、密码、个人注册信息等等，其实这一切仍然属于现实生活中的隐私权范畴，并非我们今天所要说的网络游戏隐私权。那么网络游戏隐私权到底是什么，还是让我们先从《魔兽世界》谈起。

我知道你做了什么

在最早版本的《魔兽世界》中，要想了解其他玩家的装备情况，必须先选择对方，然后在对方头像上点右键，选择观察，才可以看到他身上所有的装备情况。在那时，这是唯一检查玩家装备是否达标的方法，对于高玩来说，还可以通过其他玩家身上的装备来判断他是否打过某个副本，比如若是有博学头，那么至少这个玩家是打过通灵学院加丁的。但那时的装备主要是臭显摆用的，而不是像现在一样成为组队必要条件。至于如今的成就、GS、伤害统计，那时还是没影的事情。

当玩家迈入团队副本时代以后，那一套鉴别玩家的办法不管用了，想想看，40个人，每个人十多件装备，挨个看一遍得多麻烦，所以一般只能通过看血、魔的上限粗略了解一下。但是团队里划水的还是大有人在，于是，一个划时代的插件应运而生，那就是SW_Stats，一个伤害统计插件。为什么说它划时代？因为它是第一个大规模普及的试图窥视玩家隐私的插件。这个插件不仅仅统计玩家的伤害和治疗量，还统计了玩家使用技能的信息：你用了多少次火球术，用了多少次快速治疗，通过这个插件都可以看出来。也就是说，它可以反映一个玩家的技能使用习惯。当然，那个时期还没人想到所谓的隐私权，都觉得这个插件很好很强大。很快，随着BWL、TAQ、NAX等一系列高强度副本的出现，大量可以观察——或者说监视——其他玩家状况的插件如雨后春笋般冒出，比如玩家的吃药情况、抗性水平，而且最关键的是，拜暴雪丰富的功能接口所赐，这些插件大部分不需要每个玩家都有，只要一个人装即可，也就是说，无论你是不是愿意，别人都可以了解你的一切。那时，就已经有玩家觉得不大对劲了——自己的所有情况全部暴露在别人眼里，这似乎不太好吧……但是在所谓的团队进度至上的大环境下，这些玩家也只能嘟囔几句抱怨几声，纷纷表示无可奈何。



现在Recount取代了SW_Stats成为最强大的数值统计插件之一，你所做的一切都无所遁形



人妖算是玩家在网游中的隐私么？

时光飞逝，一个功能更加强大的官方网站出现了，那就是英雄榜。你能在英雄榜里看到什么呢？任何玩家的装备、属性、天赋、专业，这些很普通的就不用多说了，游戏里也能看到。真正厉害的地方在于可以看到这个玩家最近一段时间都在游戏里做了什么：打了哪些副本的哪些Boss、第几次打这个Boss、完成了哪些成就、获得了哪些装备。请注意，这一切都是在玩家毫不知情的情况下自动从服务器中提取数据形成的，而且即便玩家知道也没有任何办法可以进行屏蔽和阻止，另外还需要注意的是，一切查询都可以在匿名状态下完成，玩家的数据资料可以被地球上任何一个人查到——只要能上网打开这个网址，但他自己却不知道自己都被哪些人查询过！高玩们也许会撇撇嘴：这个网站我早就知道了，而且也没什么大不了的。但我想说的是，你敢保证所有"魔兽"玩家都知道这个网站么，你敢保证所有"魔兽"玩家都愿意让别人知道自己在游戏中的一举一动么？是的，你不敢保证！

直到现在为止，我都一直不明白这个"魔兽"英雄榜针对玩家的查询功能的存在意义到底是什么（英雄榜还可以查询怪物、物品的出处），查看别人的游戏情况你能得到什么？能对你玩游戏有什么帮助

么？一点也没有！从这点来说英雄榜甚至还不如另外两个数据查询网站有意义：一个是战斗日志回放网站，这个至少可以学习其他先进公会成员的技能输出方式，膜拜一下他们的高DPS，或者看下自己公会的世界击杀排名YY一下；另一个是成就查询网站，可以查询玩家完成了几次副本以及击杀过几次Boss，这个功能至少可以防止队伍里出现假成就混进队的“地雷”玩家。

终于，英雄榜给自己惹出事了。

2010年2月中旬，很多网站的游戏频道都转载了一条新闻：男子离婚起诉暴雪，称英雄榜泄露其个人隐私。具体内容为：一位刚刚离婚的美国男子将暴雪告上了法庭，起诉原因是暴雪《魔兽世界》装备数据库透露了其个人隐私，而直接导致他婚姻的破裂。在接受记者采访时，这位不愿透露姓名的男子颇为悲情地说道：“两天前，我和自己结婚4年的妻子离婚了。在一天回家后，我的前妻突然问我她不在的几天晚上我在做什么，因为她反感我玩《魔兽世界》，所以我随口扯了个谎。很快我就发现有些地方不对，我冲回房间，发现电脑上开着我角色的装备数据库，那里面对我这几天做了什么记录得很清楚。我们因此大吵了几个小时，最后导致了离婚。”

这条无法考证出处的新闻目前还难以分辨真伪，但笔者的QQ群里便有一名玩家诉说过自己类似的经历。这名玩家在台服奋战，今年五一期间和妻子谎称单位加班，在朋友家中鏖战“魔兽”三天，成功击杀25人普通难度巫妖王，当天下午，当此玩家还在大肆庆祝之时，收到妻子发来的短信：“恭喜你加班杀掉巫妖王，……。”——后边还有半句诸位读者可自行想象。事后此玩家通过IE的历史记录发现，他的妻子正是通过英雄榜戳穿了他的谎言——不凑巧的是，他正好在收藏夹里收藏了自己在英雄榜的页面，很显然，他妻子在无聊进行“例行维护”时发现了他的秘密。



就是这个英雄榜泄露了很多玩家在游戏中的一切行为，玩家自己却无法阻止、无法逃脱

美国那位仁兄已经起诉暴雪，台服这位哥们只能跪着搓衣板顾影自怜。呜呼哀哉！

你不该知道我做了什么

在我国，关于隐私权的立法相对滞后，理论研究同国外相比也有很大差距。《中华人民共和国宪法》在第40条规定了公民的通信自由和通信秘密受法律保护，虽然通信自由和通信秘密属隐私权的范畴，但并没有提出隐私权的概念。1993年8月7日公布的《关于审理名誉权案件若干问题的解答》，其中第7条第3款明确规定：“对未经他人同意，擅自公布他人的隐私材料或以书面、口头形式宣扬他人隐私，致他人名誉受到损害的，应认定为侵害他人名誉权。”由此可见，在民事立法及司法方面，是将隐私权纳入名誉权的范围进行类推保护的——但事实上，隐私权和名誉权是有很大区别的，具体区别本文不多论述。

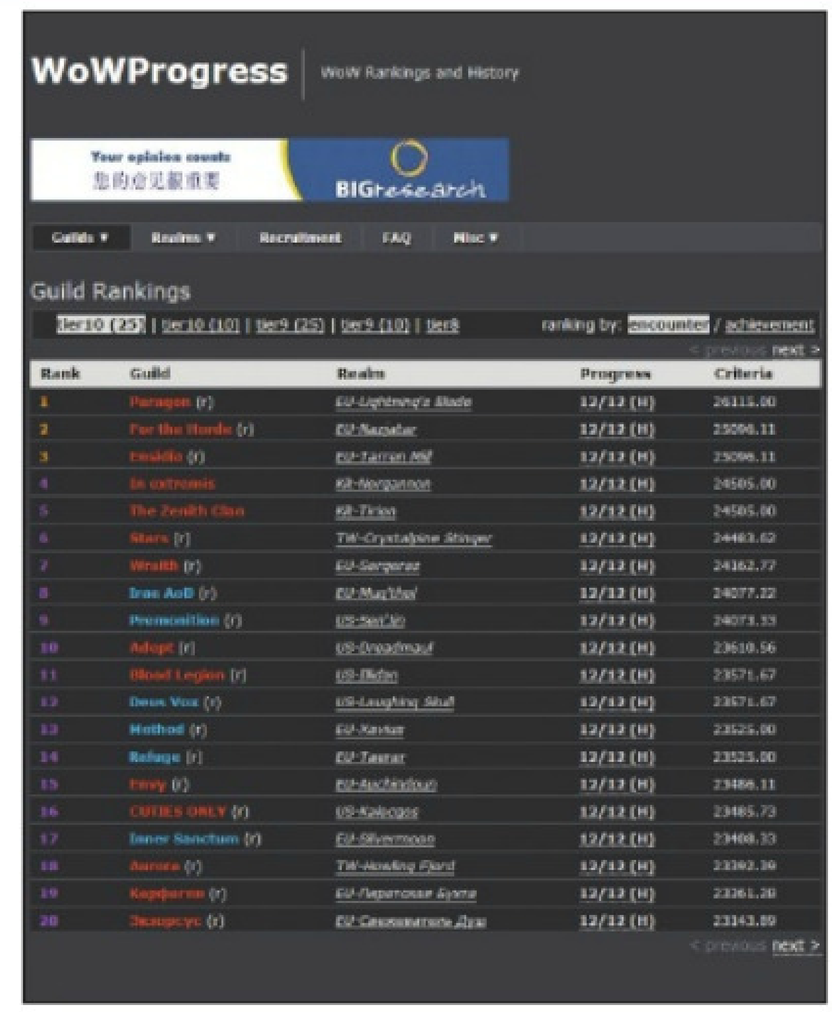
由于隐私权在我国在法律上还没有明确的概念，所以民间法律团体对于隐私权概念的解释也是五花八门多种多样，大部分也与本文所要讨论的“网络游戏隐私权”无关，真正值得我们广大玩家关注的只有三点：一、隐私权的主体只能是公民，即自然人；二、隐私权主体有权禁止他人非法知悉、使用、披露或者公开个人生活信息；三、隐私权主体有权依法自己使用或者许可他人使用隐私，并有权决定使用隐私的方式，任何人或者组织不得非法干涉。



上边是团队的总体战斗记录，你可以点击选择一个你感兴趣的职业或玩家，观看他们更细致的战斗记录（下图），你能从这里学到很多东西

第一点很关键，玩家作为自然人当然享有隐私权，不过游戏角色可不是自然人，“它”只是一个虚拟人物而已，不享有隐私权。但如果这个虚拟人物完全归玩家所有，那么“它”就是玩家作为自然人的个人财产或个人信息的一部分，“它”本身就作为玩家个人隐私——也就是第二点，个人生活信息的一部分而存在，如果你公开了“它”的隐私，就相当于侵犯了自然人的隐私权。但为什么暴雪还敢这么干？原因很简单：暴雪在其游戏最终用户许可协议中明确规定，玩家的虚拟角色属于暴雪公司，不归玩家所有——“尽管本协议有任何相反规定，您承认并同意，您不得对账号有任何所有权或其他财产权益，并且您进一步承认和同意，对账号和账号内的所有权利目前且永远属于暴雪娱乐。”看到了么，账号都不是你的，哪来享受什么劳什子的隐私权？

我不知道美国法律对于隐私权是如何规



WoWProgress | WoW Rankings and History

Guild Rankings

tier10 (25) | tier10 (10) | tier9 (25) | tier9 (10) | tier8 ranking by: encounter / achievement

Rank	Guild	Realm	Progress	Criteria
1	Paragon (r)	EU-Lightning's Blade	12/12 (H)	26115.00
2	For the Horde (r)	EU-Nazjatar	12/12 (H)	25096.11
3	Ensidia (r)	EU-Tarren Mill	12/12 (H)	25096.11
4	In extremis	KR-Norgannon	12/12 (H)	24505.00
5	The Zenith Clan	KR-Tirion	12/12 (H)	24505.00
6	Stars (r)	TW-Crystalpine Stinger	12/12 (H)	24483.62
7	Wraith (r)	EU-Sargeras	12/12 (H)	24162.77
8	Inae AoD (r)	EU-Mug'thol	12/12 (H)	24077.22
9	Premonition (r)	US-Sen'jin	12/12 (H)	24073.33
10	Adopt (r)	US-Dreadmaul	12/12 (H)	23610.56
11	Blood Legion (r)	US-Illidan	12/12 (H)	23571.67
12	Deus Vox (r)	US-Laughing Skull	12/12 (H)	23571.67
13	Method (r)	EU-Xavius	12/12 (H)	23525.00
14	Refuge (r)	EU-Taerar	12/12 (H)	23525.00
15	Envy (r)	EU-Auchindoun	12/12 (H)	23486.11
16	CUTIES ONLY (r)	US-Kalecgos	12/12 (H)	23485.73
17	Inner Sanctum (r)	EU-Silvermoon	12/12 (H)	23408.33
18	Aurora (r)	TW-Howling Fjord	12/12 (H)	23392.39
19	[illegible] (r)	EU-[illegible]	12/12 (H)	23361.20
20	[illegible] (r)	EU-[illegible]	12/12 (H)	23143.89

"Stars" WoW Guild

Horde TW-Crystalpine Stinger armory link

tier10 (25) | tier10 (10) | tier9 (25) | tier9 (10) | tier8 ranking by: encounter / achievement

world: 6

TW: 1

realm: 1

Score: 24483.62

Achievement	Time (GMT)	World	TW	Realm	Score
H: The Lich King (25)	Apr 19, 2010 19:21	6	1	1	16600.00 / 18000.00
H: Professor Putricide (25)	Feb 28, 2010 18:21	17	1	1	3128.09 / 3300.00
H: Sindragosa (25)	Feb 23, 2010 17:07	33	1	1	1461.11 / 1500.00
H: Festergut (25)	Feb 20, 2010 22:08	64	2	1	219.17 / 225.00
H: Lady Deathwhisper (25)	Feb 19, 2010 20:40	99	5	1	730.56 / 750.00
H: Blood-Queen Lana'thel (25)	Feb 17, 2010 20:48	41	1	1	750.00 / 750.00
H: Rotface (25)	Feb 17, 2010 10:28	47	1	1	180.00 / 180.00
H: Blood Prince Council (25)	Feb 17, 2010 09:36	43	1	1	180.00 / 180.00
H: Valithria Dreamwalker (25)	Feb 16, 2010 22:06	41	1	1	180.00 / 180.00
H: Deathbringer Saurfang (25)	Feb 16, 2010 20:09	41	1	1	750.00 / 750.00
H: Lord Marrowgar (25)	Feb 11, 2010 02:06	43	1	1	153.89 / 150.00
The Lich King (25)	Feb 8, 2010 16:54	17	3	1	150.00 / 150.00
Glory of the Icecrown Raider (25)	Apr 14, 2010 15:38	111	13	1	
Neck-Deep in Vile (25)	Apr 14, 2010 15:38	194	21	1	
All You Can Eat (25)	Mar 28, 2010 17:33	33	6	1	
Been Waiting a Long Time for This (25)	Mar 9, 2010 22:17	35	1	1	
Portal Jockey (25)	Mar 5, 2010 15:37	46	4	1	
H: Gunship Battle (25)	Feb 11, 2010 16:41	29	1	1	
Sindragosa (25)	Feb 5, 2010 07:18	188	5	1	
Valithria Dreamwalker (25)	Feb 4, 2010 05:26	1116	2	1	
The Orb Whisperer (25)	Jan 22, 2010 15:34	1193	54	5	
Blood-Queen Lana'thel (25)	Jan 21, 2010 02:44	58	1	1	
Blood Prince Council (25)	Jan 20, 2010	911	1	1	
Nausea, Heartburn, Indigestion... (25)	Jan 15, 2010 18:50	17	4	1	
Dances with Oozes (25)	Jan 14, 2010 15:28	57	5	1	

左图是全球“魔兽”公会进度排行榜，在选择了“Stars”公会后，会出现右图这样更详细的公会进度情况列表

定的，但我相信，美国恐怕也只会是保护自然人的隐私权，而对于虚拟角色来说，在玩家已经同意许可协议也就是同意虚拟角色不属于自己的情况下，英雄榜恐怕并不能算是侵犯玩家任何隐私权的。很奇怪的逻辑吧，玩家的隐私行为映射在游戏中并被公之于众，却不算侵犯玩家的任何隐私权。但的确如此。总之那位美国仁兄怕是告不下来暴雪的，最好的结果也就是庭外和解赔几张月卡虚拟宠物了事……

早先几年敢像暴雪这么做霸王条款的厂商还真不多，至少很多国产网游乃至韩系、日系、欧美系网游都没有这样的条款存在，或者说还没有意识到账号所有权会带来的一系列问题。但自从暴雪“开了好头”以后，各种网游中这样的霸王条款逐渐增多起来，如果遇到霸王条款，那么很显然玩家只能自叹倒霉，连所有权都没有，还奢谈什么隐私权？即便对簿公堂也讨不到丝毫好处，往往最后就成了互相扯皮的状态，最后以玩家筋疲力竭不了了之而告终。

如果没有这种霸王条款，玩家是否就享有网游隐私权了呢，答案是肯定的——只要能证明账号和角色是你自己的。目前国内多起因为玩家账号被封不解、装备被盗不还而起诉运营商的案件，玩家和运营商互有胜负。而玩家要起诉运营商的第一个充要条件，就是要证明玩家作为自然人与游戏账号、角色的唯一对应关系（其他几个比较主要的条件是：封账号的要证明运营商封其账号具有主观过错和违法性；被盗装备的要证明装备价值，如果运营商没有在官网公开出售游戏装备，玩家必须通过其他方式证明该装备的价值并且该种证明方式要为法院所认可；证明损失的存在以及该损失与运营商之间的因果关系），只要证明这些，那么你在网络游戏中的隐私就不能被任何人，包括运营商在内随意公布。

至于第三点，当某个玩家在游戏中发现了一个秘密（大部分情况下是游戏Bug……），而他又忍不住想和某个最亲近的人分享这个秘密时，往往他会和那个人说上一句：你可千万别和别人说啊——现实生活中那些大嘴巴们在四处宣传所谓的秘密时都喜欢说这句。这句看似简单的话其实是一句最简单的口头隐私授权协议，你一旦说“好”，那么就像点击了“同意”或“Accept”按钮一样，往大说是担负上了法律上的责任，往小说也是在拿你们之间的友谊做赌注。一旦这个秘密传遍整个服务器甚至整个游戏世界，你这最亲近的朋友往往是最先被怀疑的对象——哪怕这个秘密同样被其他有心人发现了。总之，因为“你知道的太多了”而消失的人不少，但好奇心颇重的人怕是更多……

我做的什么不该你知道

那么接下来我们要了解的就是，玩家在网游中到底有哪些隐私权。

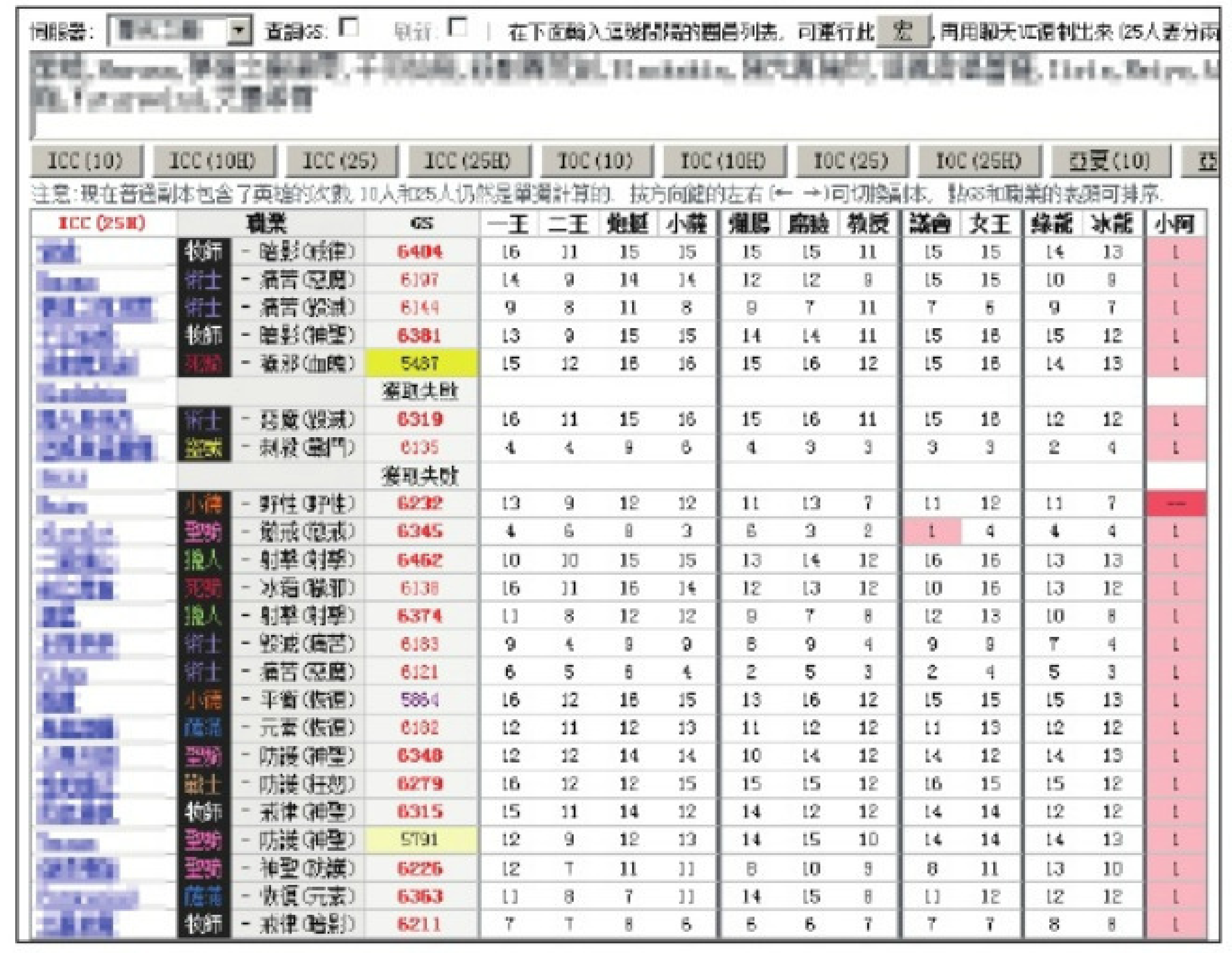
首先就是玩家在游戏的日常行为。

网络游戏是玩家现实生活延续的一部分，它忠实反映了一个玩家的习惯、性格，甚至比现实生活更加能挖掘一个人潜意识里的阴暗面。在这种情况下，玩家在网络游戏中的一切行为都是他在现实生活的一种映射，现实生活中你去哪里、做了些什么、说了些什么，这些都是你的个人隐私，除了极特殊情况——比如警察叔叔找你喝茶之类，其他任何人都无权过问，你也有权不告诉任何人，如果有人把你一天的行为用文字记录下来、照片拍下来、视频录下来，然后放在网上上供人展示，那么显然他就侵犯了你的隐私权。网游中同样如此，你的言行举止都是你的个人隐私，你杀了什么怪、去了什么地图、打了什么副本、拿了什么装备，这一切都是你在网络游戏中的个人隐私，任何个人和企业都没有权利将这些公之于众——包括游戏开发商和代理商在内，虽然他们可以轻松通过后台数据库查到你的所有行为。

但与此同时，这个隐私权也涉及到一个非常令人纠结，同时也是一个无法回避的问题，即：玩家在游戏中的“不当”行为，其他玩家是否有权公布？如果再无限扩大化，这其实就是“人肉搜索是否合法”的问题。

个人看法是，仅从网络游戏角度来说，罪犯是没有隐私权的。在现实生活中，假如有人骗了你几十万的棺材本，而且你还知道骗子的真实姓名、家庭住址、联系方式，你当然会搬个板凳整天坐在他的家门口举个大喇叭喊：XXX是个大骗子，大家别上当（主城刷屏），如果再有点闲钱很可能还要登报纸上电视（网站发帖），同时你肯定也会报告警察让他们追捕骗子以挽回你的损失（报告GM）。

当然，这么做有个很重要的前提是，你必须有充足的证据表明他就是罪犯。如



ICC(10) | ICC(10H) | ICC(25) | ICC(25H) | TOC(10) | TOC(10H) | TOC(25) | TOC(25H)

ICC(25H)	職業	GS	一王	二王	炮艇	小薩	爛腸	腐臉	教授	議會	女王	綠龍	冰龍	小阿
[illegible]	牧師 - 暗影(戒律)	6404	16	11	15	15	15	15	11	15	15	14	13	1
[illegible]	術士 - 痛苦(惡魔)	6197	14	9	14	14	12	12	8	15	15	10	8	1
[illegible]	術士 - 痛苦(毀滅)	6149	9	8	11	8	8	7	11	7	6	9	7	1
[illegible]	牧師 - 暗影(神聖)	6381	13	9	15	15	14	14	11	15	18	15	12	1
[illegible]	死騎 - 邪惡(血腥)	5487	15	12	18	16	15	16	12	15	18	14	13	1
[illegible]		獲取失敗												
[illegible]	術士 - 惡魔(毀滅)	6319	16	11	15	16	15	16	11	15	18	12	12	1
[illegible]	盜賊 - 刺殺(戰鬥)	6135	4	4	9	6	4	3	3	3	3	2	4	1
[illegible]		獲取失敗												
[illegible]	小德 - 野性(野性)	6232	13	9	12	12	11	13	7	11	12	11	7	—
[illegible]	聖騎 - 懲戒(懲戒)	6345	4	6	8	3	6	3	2	1	4	4	4	1
[illegible]	獵人 - 射擊(射擊)	6462	10	10	15	15	13	14	12	16	16	13	13	1
[illegible]	死騎 - 冰霜(邪惡)	6138	16	11	16	14	12	13	12	10	16	13	12	1
[illegible]	獵人 - 射擊(射擊)	6374	11	8	12	12	9	7	8	12	13	10	8	1
[illegible]	術士 - 毀滅(痛苦)	6183	9	4	8	9	8	9	4	9	8	7	4	1
[illegible]	術士 - 痛苦(惡魔)	6121	6	5	6	4	2	5	3	2	4	5	3	1
[illegible]	小德 - 平衡(恢復)	5864	16	12	18	15	13	16	12	15	15	15	13	1
[illegible]	薩滿 - 元素(恢復)	6182	12	11	12	13	11	12	12	11	13	12	12	1
[illegible]	聖騎 - 防護(神聖)	6348	12	12	14	14	10	14	12	14	12	14	13	1
[illegible]	戰士 - 防護(狂怒)	6279	16	12	12	15	15	15	12	16	15	15	12	1
[illegible]	牧師 - 戒律(神聖)	6315	15	11	14	12	14	12	12	14	14	12	12	1
[illegible]	聖騎 - 防護(神聖)	5791	12	9	12	13	14	15	10	14	14	14	13	1
[illegible]	聖騎 - 神聖(防護)	6226	12	7	11	11	8	10	9	8	11	13	10	1
[illegible]	薩滿 - 恢復(元素)	6363	11	8	7	11	14	15	8	11	12	12	12	1
[illegible]	牧師 - 戒律(暗影)	6211	7	7	8	6	6	6	7	7	7	8	8	1

你想知道你的队友是不是“地雷”么，通过这个网站你可以了解他都过了哪些Boss以及这些Boss都分别过了几次


像oGame这种战略游戏，玩家的舰队、资源、主力星都需要通过侦查才能得知，游戏代理商是不能随意公布的

果事情本身很扯皮，谁也说不清楚对错，那么胡乱公布信息是不适用的。否则如果你这么做，偏偏你还不在理，搞不好对方会反过来追究你的责任，比如侵犯隐私权、要求赔礼道歉之类。

其次是玩家的技术和战术。

这个非常像“知识产权”，比如“魔兽3”一些职业选手发明的一些战术，由于有录像的存在，这些战术很可能只能用一两次就会被无数人学会并破解掉。然而在大部分网游中，玩家的很多操作技巧是不为人所知的，这些技巧很多时候就像一层窗户纸，捅破了它就一钱不值，但要是捅不破，你可能会永远落后或输在同一个玩家的同一个战术或方法下，一辈子也别想击败或者超过对方。就发明了这层窗户纸的玩家来说，这很可能花费了他大量的时间和精力甚至金钱，去进行各种实验、比对大量数据、反复优化操作等等，这一切和现实生活中的“知识产权”何其相似？

在目前网络世界中“共享是一种美德”的潮流下，很多玩家都自愿分享他们的心得和技巧，很多玩家也习惯了这种拿来主义的思想。一旦有玩家遇到不肯分享，或者需要代价才肯分享的情况，他们往往会破口大骂，横加指责。殊不知，分享是一种美德，但不分享也是玩家的权利。仅从这方面来说，类似“魔兽”战斗日志回放这样的网站也算是一种侵犯玩家隐私权的行为——侵犯了玩家技术保密的隐私。尽管“魔兽”的各种天赋、技能、宝石、雕文被无数人翻来覆去地研究，但输出循环、操作手法却不是每个人都能轻易掌握的，所以总会有极个别人研究组合出另一种独特而有效的伤害输出方式，不管出于什么需要，总之他们只是想将这个技术秘密保留一段时间，但是此网站将他们的所有想法都踢飞了。在众多高手的反复研究面前，技术上的窗户纸是那么的脆弱，甚至只是扫一眼，大家就都明白了。

最后是玩家群体的战术和战略。

玩家群体，可能是公会、帮派、联盟准永久性玩家群体，也可能是个临时性的小团体。而战术和战略，既包括像Raid这种对NPC的战术，也包括玩家群体PK攻城拔寨的战术，还包括像EVE游戏中对整个游戏世界战略上的判断和布局。无疑，这种玩家群体的战术和战略已经远远超越了个体隐私权的意义，它更多的是一种集体行为的隐私权，它体现了集体的智慧，表达了集体的意志，以及集体的战术素养和战略意图，凡是泄露这种战术战略层面集体隐私的玩家个体，轻则受到严重处罚，重则被冠以“叛徒”的称号踢出群体。

总之，群体的隐私其实更多的是被玩家个体泄露出去，从官方泄露的可能性很小，因为官方一旦有这种行为，比如泄露玩家群体的战略意图、资源积累、兵力分布等情况，就会受到玩家群体的强烈抵制，这就已经有了官方泄密、作弊、包庇的嫌疑。毕竟现在的网游厂商着重拉拢的还是像公会这样的玩家群体，所以这种事情一般官方不会随意公布以免得罪公会。就连暴雪自己也不敢随意公布未经许可的顶尖公会的独特战术打法，不过他们多多少少还是透露出公会的进度情况——世界范围内的。鼓励大家追赶进度也好，YY下自己公会的排名也罢，但是60级时代经常出现的对公会进度进行保密的行为现在已经不复存在。

个人而言，感觉公会进度保密是有必要的，这也是一种战略上的压制与迷惑，说白了就是心理战。比如某公会在争夺某Boss首杀的激烈角逐中突然宣布挑战成功（其实还差那么一点），那么对于其他的竞争公会来说就造成了强烈的心理暗示——你们已经失败了，使这些公会产生挫折感甚至扰乱其正常公会活动，假如真有公会上当放弃争夺而选择休息一下，那么这个放烟雾弹的公会显然就达到了拖延时间的战略目的。但现在，这显然是个笑话。

公会进度保密从另一个角度而言，对于某些“乡下服务器”那些坐井观天、夜郎自大的公会来说未尝不是一件好事——尤其是在转服如此容易的今天。


EVE，公会的战术制定和战略布局更是一个极端的秘密

说完了不该知道的，那么哪些可以公布而不算隐私呢？这个要具体游戏具体对待，简单来说，凡是不借助任何第三方程序、插件、网页，只凭借游戏本身提供的功能就可以看到的一切，都不能算是玩家在网游中的隐私。比如在大部分网游中，玩家的生命值之类的属性都可以直接看到，那么这就不算玩家的隐私，因为这个在游戏设定上就是允许看到的，但如果某个网游设定不能看到目标的生命值，你必须通过插件或者外挂程序才能看到，那么仅在这个游戏中，生命值就属于玩家的隐私。再打个比方说，以前的“魔兽”何时60级是玩家的隐私，现在的“魔兽”由于成就系统的存在，何时80级就算是玩家的公开信息而不是隐私。

在写到最后时，我就英雄榜的隐私问题向几个玩“魔兽”的玩家询问时，他们都表现得很惊讶、漠然和愤怒，惊讶的是，英雄榜也算侵犯隐私权么？冷漠的是，没有英雄榜，我们怎么知道黑金黑装黑进度的地雷是谁？愤怒的是，你脑子进水了吧，这点屁事也值得拿来说？不喜欢被人偷窥就趁早别玩，没人求着你玩。

我无意评价这三种态度，只是觉得，在现如今网游玩家维权意识越来越强烈的今天，网游隐私权早晚会被玩家和媒体所关注，与其那时候跟风一样随大流地照本宣科一番，不如现在勇敢大胆地提出一些不成熟的看法，无论如何还能捞点眼球呢，是吧。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

《巫妖王之怒》冰冠城塞副本攻略
——英雄模式巫妖王

一、插件

全团必备：

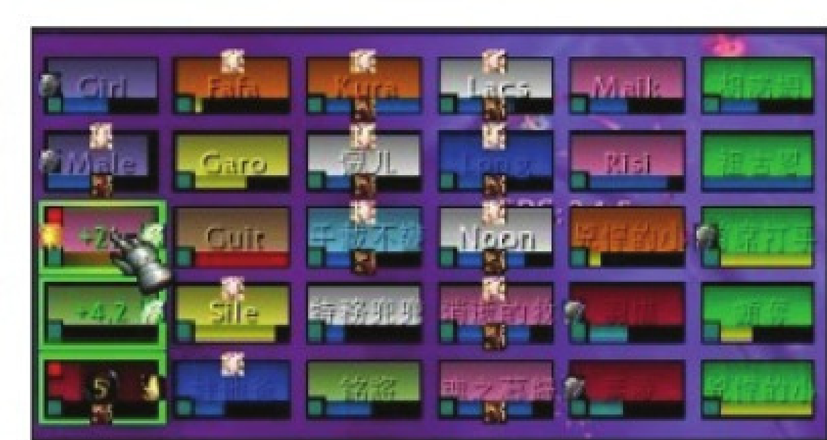
Bigwigs/DBM/DXE：至少要有一个。

Quartz：帮助看清巫妖王施法条。

XPerl/AUF/Pitbull：头像插件，帮助看清焦点目标。

治疗必备：

Grid：包含GridStatusRaidDebuff、GridIndicatorSideIcons、GridCooldownText等模块。推荐的Grid布局应该能够看清盾、灵感、恢复等Buff，同时中心图标给各种Debuff。



DPS必备：

Nameplates：看清怪物血量，尤其是华尔其的，50%以下就不必打了。

二、与普通巫妖王的区别

相比较普通模式，英雄难度巫妖王的血量提升了60%，伤害更是有了显著的增幅。在普通巫妖王里可以轻松解决的问题，在数值提升后，成为了英雄巫妖王战斗中的关键灭团点。

最主要的两个技能即污染和寄生，下面分阶段叙述主要的区别点。

P1阶段

首先疾病的数值和小食尸鬼、维库人的血量是等比例的。这说明疾病跳死小怪的时间轴和普通模式是完全一致的，因此对于P1怎么拉小食尸鬼/维库人这个问题，可以使用普通模式练习解决。但是英雄模式还是有区别的，表现在小怪伤害（特别是维库人）伤害大幅度提升了，狂暴状态的维库人能够对坦克造成近10万点伤害，这要求坦克/猎人能够第一时间处理掉“狂暴”，也即容错率大幅度降低。

其次，贯穿P1、P2的技能寄生伤害大幅度上升，这也使得在英雄25人模式下，牧师的盾具有不可替代性（10人模式的伤害在治疗承受范围内，因此不必强求戒律牧）。巫妖王本体的伤害也有了显着提升，对坦克伤害在平均3万～4万一刀。

P2阶段

最主要的区别体现在华尔其的机制上。在25人困难模式下，华尔其拥有300万的HP，但是这300万并不需要全部打完。当华尔其血量降低到50%以下时她们会放下她们所抓的人，并飞到场地正中央的上空，对地面上的目标使用生命虹吸的技能。在第四部分会详述这个技能。

除此之外，25人污染的基础伤害提升到了7000，这意味着踩在污染（黑水）上黑水会扩散得更快。从P2开始Boss对坦克使用的灵魂割取的伤害仅提升了一点点，所以处理方法和普通模式类似，不过考虑到治疗的连贯性，还是推荐单T开技能硬吃。

P3阶段

最大的区别即是不存在单人的割取灵魂，改而把全团人吸进霜之哀伤内部，从而出现一个全新的阶段——Cave Phase。

转换阶段

除了血量提升及冰球刷新得更快外，没有显著区别。

三、职业要求/人员要求

10人：坦克2名；治疗2名；DPS6名，其中必须有1名暗牧或术士。

25人：坦克2名。MT以圣骑士、DK、熊为佳。AT以圣骑士、战士、DK为佳；治疗5名（20%Buff后的开荒可以选择6治疗），必要的配置为1名圣骑士与1名戒律牧师。本攻略采用的治疗配置为2骑士1戒律牧1神圣牧1恢复萨，在20%的Buff下可以选择2骑士2戒律牧1恢复德配置。关键治疗角色是戒律牧，P1、P2戒律牧的任务就是套盾，必须要能在22秒内上完18个盾的能力，否则就是不合格的戒律牧，不管是双戒律战术还是单戒律战术，这是基本的要求；18DPS(在20%Buff后可以考虑17DPS)。在DPS的配备上，优先选择DPS强的人员而非职业。在20%Buff以及更高的区域Buff下，职业的强弱区别很小，请各位RL优先选择自己团队中反应最快、打得最高的人员。

分组（2坦5治疗18DPS）：

1组：坦克×2，免伤高的远程DPS（暗牧、术士）×3
2组：近战/远程
3组：远程
4组：治疗
5组：惩戒骑士、狂暴战士等会被小食尸鬼打的近战

四、技能数据及应对

Boss血量

25人103151168、10人29458812
P1：巫妖王血量100%～70%
P2：巫妖王血量70%～40%
P3：巫妖王血量40%～10%
转换阶段：P1～P2及P2～P3持续1分钟的阶段

1.召唤蹒跚的恐兽

技能说明：P1阶段会使用的技能。

使用间隔：开局后25秒召唤第一只（爬出来的时候是28秒左右），之后每隔1分钟召唤一只。

蹒跚的恐兽（维库人）

血量

25人6000000、10人3000000

狂暴

施法时间1秒，持续5秒，伤害提升200%。这个狂暴可以被解除。

冲击波

施法时间1.25秒，对面前锥形区域20码内的所有目标造成武器伤害150%的伤害值。



狂乱

使施法者的攻击速度提高50%，造成的物理伤害提高100%，持续10分钟。这是恐兽血量低于20%时自动出现的狂暴，这个狂暴不可被解除。

说明：25人物理伤害在20000～30000，狂暴后具有秒杀坦克的能力。

2.召唤苦工食尸鬼

P1阶段会使用的技能，每波出现3只。

使用间隔：开局13秒后召唤第一波，之后每隔30秒召唤一波。召唤的施法时间为3秒。



苦工食尸鬼

血量

25人378000、10人756000

说明：打坦克伤害大致为1500～2000，并不太疼，大致和巫妖王平砍伤害的2%差不多（即因为杀死食尸鬼会给Boss叠层数而让MT挂着食尸鬼是不正确的，挂着食尸鬼并不会让MT治疗压力变低）。

3.亡域瘟疫

P1阶段会使用的技能。

使目标染上致命的瘟疫，每5秒造成每层（10人75000、25人150000）点暗影伤害，持续15秒。若目标在感染的状态下死亡或此效果结束时，此瘟疫将会额外堆栈一次并跳至周围一名目标的身上。若此效果被驱散时，堆栈次数将会减少一次，并跳至周围一名目标的身上。每次这个效果弹跳时，都会强化巫妖王的力量。

瘟疫虹吸

造成的物理伤害提高2%。每次亡域瘟疫弹跳时，堆叠次数将提高一层。

使用间隔：巫妖王在施放第二个寄生后会丢第一个瘟疫，之后每隔30秒丢一个瘟疫。

瘟疫的层数：瘟疫被解掉，堆叠的层数-1；瘟疫杀死了一个怪物或者玩家，堆叠的层数+1；瘟疫周围5码范围没人以及怪物，瘟疫消失。

瘟疫的传递：只有第一个瘟疫是重要的。第一个瘟疫是否能传递好决定了坦克会不会被维库人秒杀。一般来说第一个瘟疫没有传到维库人身上的话，副坦克会长时间面对2个维库人，这是相当危险的。后面释放的瘟疫如果能传递是最好的，可以更快地跳死食尸鬼，如果没法传递也没关系，走出人群让萨满/牧师解掉即可。

4.寄生

P1、P2阶段会使用的技能。

技能说明： 对50000码范围内的所有敌方玩家造成（25人17672～19828、10人11782～13218）点暗影伤害。此外，目标每秒会受到逐渐提高的暗影伤害，此效果在目标生命力大于90%时会被移除。

使用间隔： 精确的22～23秒一次。冷却时间为20～21秒，读条为2秒。

P1开始后20秒使用第一个，内置冷却20秒，如遇到召唤食尸鬼会推迟，但P1整体是22～23秒一次；P2开始后5秒使用第一个，之后每22秒一次。

应对策略： 10人模式下，戒律牧的盾能够完全抵挡寄生的直接伤害，也就是说只要有盾，那么寄生就不会造成任何影响。对于没有戒律牧的团队，在巫妖王使用寄生时使用直接治疗法术（治疗祷言/治疗链），也能够取消寄生。

25人模式下，寄生治疗最关键的地方是骑士的技能链。精通光环可让骑士周围40码内所有友方目标的暗抗变为260，神性牺牲可让骑士周围30码内所有友方目标受到的伤害减少20%，持续6秒（配合宏，需要取消掉牺牲的Buff，保留团队减伤效果），2个技能都是2分钟CD，寄生22～23秒一次，因此技能是正好可以轮流开启的。

寄生基础伤害18000，如果暗抗抵抗30%，加上3%全团减伤以及各职业的6%减伤，那么寄生伤害在13000以内，神性牺牲比光环精通减免得更多，但是神性牺牲是30码，也就是离得远的队员不一定能享受到，因此P1站位中，奶骑一般是处于远程与近战之间的位置，保证技能能覆盖全场。GS6250左右、武器正常(271或277武器)、宝石SP向、4T10的戒律牧在10%Buff下一般能有11000的吸收量（20%Buff下已经有了12000的吸收量），也就是说，只要骑士技能正确，那么寄生打下来后最多掉2000HP，而10%下团队血线基本在32000以上了(20%应该在35000+了)，那么寄生会自动消失。

但是这里有个例外，就是近战组中的惩戒骑士、狂暴战士以及DK，他们会不可避免地使用一些多目标输出技能，从而被小食尸鬼打，这导致如果给他们上盾，盾肯定会被打破一点。我们的做法是将这些人集中到5组，5组不上盾，由神圣牧师治疗祷言来解决寄生的问题（事实上还有萨满的治疗链辅助）。也就是说，戒律牧负责2、3、4组以及1组3个术士一共18人的盾，22秒套18个盾是没什么问题的，而神牧则负责5组的POH，以及戒律牧浪费GCD后1组3个术士的盾的弥补。

5.召唤暗影陷阱

P1阶段会使用的技能。

技能说明： 0.5秒施法时间。巫妖王会对随机的一个玩家脚下使用这个技能，3秒后那个位置会出现一个暗影陷阱。

暗影陷阱： 对10码范围内的所有敌人造成23563～26437点暗影伤害，并将其击退300码。暗影陷阱类似黑水，站在上面会被炸飞，更可怕的是炸飞时会把陷阱周边的人一起带飞。本身陷阱伤害并不高，但被炸飞后，除了少数职业能够用技能回来外，大部分人会直接飞出平台（也就是死了，且不能战复）。

使用间隔：开战后每15秒施放一个

技能应对： 召唤暗影陷阱使用后会有一道黑线飞向目标点，这时在目标点周围的玩家移动下即可。有3秒时间来反应，推荐团队中有人语音提醒，当然插件提醒也可以。



6.灵魂收割者

P2、P3阶段会使用的技能

技能说明： 对目标造成50%武器伤害，并使目标受到灵魂收割者效果的影响。此效果在5秒后造成（25人70000、10人60000）点暗影伤害，同时提高施法者的加速等级100%，持续5秒。

使用间隔： P2开始后30秒第一个灵魂收割者，此后每30秒一次。

应对策略： 这是P2和P3坦克巫妖王的坦克需要注意的最主要的技能，在Boss使用灵魂收割者后坦克身上会出现一个持续5秒的Debuff，Debuff结束受到大量的暗影伤害，因此需要坦克在看到Debuff后开启免伤技能（DK魔法盾等）。同时治疗也需要注意加大治疗（圣光不能停），防止暗影伤害后坦克被提速的巫妖王平砍砍死。

7.污染

P2、P3阶段会使用的技能

技能说明： 每秒对范围内所有敌人造成暗影伤害，每次有敌人受到此效果的伤害，其所造成的伤害和范围将提高，持续60秒。

使用间隔： P2开始后30秒第一个污染，之后冷却时间



30秒，2秒读条，大约32～35秒一次。

应对策略：该技能的原理为，黑水造成的总伤害累计到达一个临界点后，便会扩散一圈，到达下一个点后会再扩散，但是盾吸收的伤害则不会被计入累计伤害。

黑水每扩散一圈伤害都会增加，困难模式下基础伤害比普通模式要高，起跳就有7000的伤害（每扩散一圈伤害增加30%），因此普通模式在黑水里踩几下可能不会扩散，但在困难模式下踩一下就会扩散，如果有盾才能保证困难模式不扩散。

对于黑水来说，多人踩黑水就会导致黑水造成的累计伤害更快得增加，因此一旦3个人同时在黑水里后，很快黑水就会覆盖全场造成灭团。处理黑水最重要的原则是双向分离：被点黑水的人往一个方向，其他人往另一个方向，同时要避免二次扩散，即已经停止扩散的黑水被人踩了后扩散。

8.召唤华尔琪

P2阶段会使用的技能。25人模式下一次召唤3只，10人模式召唤1只。

使用间隔：P2开始后15秒召唤第一波，冷却时间45秒，大约45～50秒召唤一次。



华尔琪

血量

25人3000000、10人1420000

抓人

华尔其出现后会随机的抓除了MT外的一名队员，然后慢慢地往平台外飞，当到达平台外后她们会把人丢下去（也就是死了）。困难模式下，只有当她们的血量低于50%时她们才会把人放下来。

被诅咒者之翼

无法被缓速超过50%。

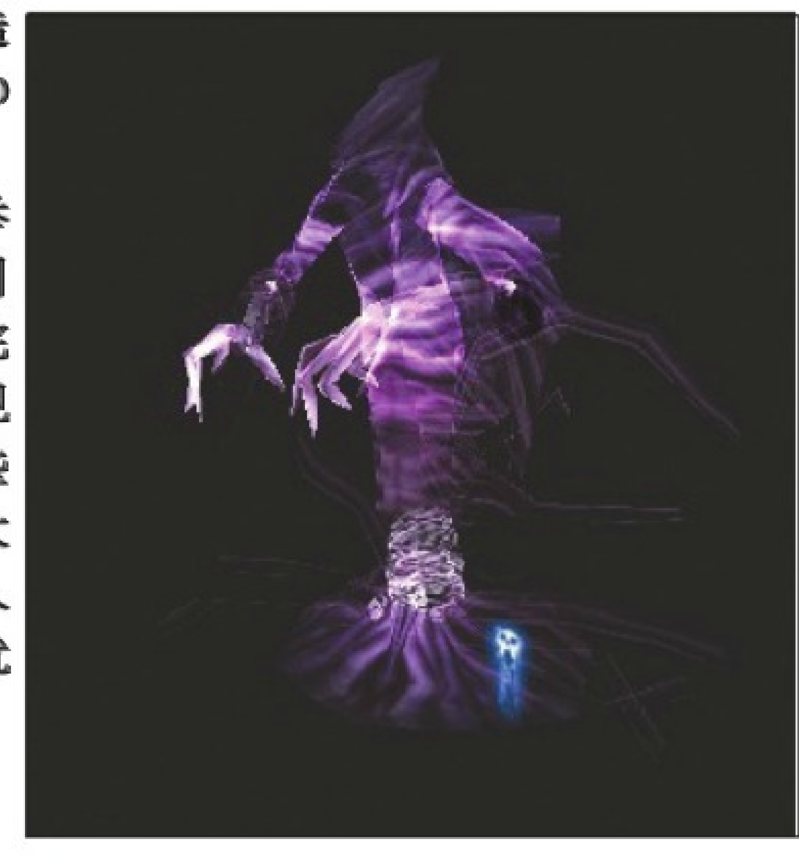
生命虹吸

2秒施法，对一名敌方目标造成（25人4625～5375、10人1850～2150）点暗影伤害，并使施法者恢复最多相当于该数值10倍的生命力。

华尔其在血量到达50%以下后会放下人然后飞到空中，对一个目标不断使用生命虹吸。注意华尔其只对相对于她来说仇恨最高的目标使用这个技能，也就是说坦克可以嘲讽华尔其，这样可以保护团队。

9.邪恶灵魂

P3阶段会使用的技能。



技能说明：制造10个邪恶灵魂，在30秒后攻击敌人。

P3阶段巫妖王举剑召唤邪恶灵魂，引导时间5秒，引导完后巫妖王头顶会出现10个邪恶灵魂。这些紫色的小鬼魂会在大约20秒后下来冲向人群，一旦接触到人就自爆（灵魂爆发）。

邪恶灵魂

血量

25人270000、10人90000

灵魂爆发

牺牲施法者，对5码范围内的所有敌人造成（25人35100～36900、10人28275～31725）点暗影伤害。

使用间隔：见P3时间轴。

10.灵魂割取

P3阶段会使用的技能。

技能说明：尝试割取附近所有敌人的灵魂，每秒造成（25人4000、10人2500）点暗影伤害，持续6秒。若目标在引导完成时仍活着，其灵魂会转移至霜之哀伤中进行吞噬。

P3阶段巫妖王对全团使用的技能（普通模式是单点一人），技能引导结束后全团被吸进霜之哀伤内部。

11.霜之哀伤内部：

11.1.灵魂割取

技能说明：慢慢地吞噬目标的灵魂，每秒造成2000点暗影伤害。该伤害为剑空间内的对全团的持续性光环伤害。

11.2.回复灵魂

技能说明：让目标的灵魂回到身体之中，让他们死而复生。全团被吸入剑空间后老国王开始使用这个技能。这是一个施法时间40秒的技能，当施法成功时全团会被传回现实空间，也就是说全团需要在剑空间内存活40秒。

11.3.弱化的邪恶灵魂

弱化的邪恶灵魂

血量

25人8000、10人4000

灵魂爆发

牺牲施法者，对5码范围内的所有敌人造成（25人35100～36900、10人28275～31725）点暗影伤害。

ADD说明：在剑空间内漂浮着大量的弱化的邪恶灵魂，血量很少随便AoE一下就能A死。但是它们会不断刷新，然后慢慢飘下来撞人，因此远程DPS（主要是暗牧、术士、猎人、开星落的鹌鹑）在它们下来前把它们解决掉。

11.4.灵魂炸弹

爆炸

技能说明：对10码范围内的所有敌人造成（25人23563～26437、10人18850～21150）点暗影伤害。灵魂炸弹是剑空间不断下降的紫色球体，每过一段时间会在随机的3个团队成员头上刷新。这些炸弹在落地后会闪3下（3秒），之后爆炸。这是剑空间内需要躲避的主要技能，目前通用的战术是集体移动。

12.冷酷凛冬

转换阶段技能。

技能说明：制造一股强烈的寒冬风暴，每秒对45码内的所有敌人造成（25人14138～15862、10人9425～10575）点冰霜伤害。技能施法2.5秒，持续1分钟。

巫妖王血量到达70%，40%时都会走到场地中心使用这个技能，之后是长达1分钟的转换阶段。40%时在这个技能开始生效时，70%转换阶段后被地震震塌的部分会恢复，团队需要在场地最外围躲避冷酷凛冬的伤害。

13.苦痛受难

转换阶段技能。



技能说明：对施法者面前锥形范围内的敌人造成（25人7540～8460、10人4713～5287）点暗影伤害。此外，目标每秒会受到（25人1200、10人800）点暗影伤害，持续3秒。

巫妖王在转换阶段时会不断的对随机目标使用苦痛受难，该技能的锥形角度不大，但被打中的目标身上的DoT效果会叠加，最多5层，也就是一旦运气不好连续被苦痛受难打中叠到5层，就需要承受每秒6000/4000点的暗影伤害。

处理办法是人员分成3组站位，保证层数不会叠加起来。一般来说该技能会对近战造成大量伤害，远程层数则很难叠高。

14.召唤寒冰球体

转换阶段技能。

第二次转换阶段刷新的冰球数大约比第一次多50%（第一次为7个左右，第二次为10个）。

寒冰球体

血量

25人54000、10人15000

寒冰脉动

对目标5码内的所有敌人造成（25人7540～8460、10人4713～5287）点冰霜伤害。冰球会对被连线的人使用这个技能，因此被连线的人（尤其是近战）要跑出人群防止溅射伤害。



寒冰爆破

对10码范围内的所有敌人造成大量冰霜伤害，并将其击退。

冰球碰到人就会爆炸，伤害并不重要，重要的是会把人打飞300码（也就是掉下去死了）。

15.狂怒的鬼魂

转换阶段技能。

技能说明：从目标身上撕下一小片灵魂，以此攻击对手。转换阶段时巫妖王从玩家身上召唤出的ADD。

第一次转换阶段（P1→P2）出3只鬼魂，分别在开始转换阶段后10秒、30秒、50秒出现；第二次转换阶段（P2→P3）出4只鬼魂，分别在开始转换阶段后5秒、25秒、45秒、60秒出现。

狂怒的鬼魂

血量

25人4150000、10人1230000

灵魂厉啸

0.5秒施法，对施法者面前15码锥形范围内的敌人造成（25人42413～47587、10人28275～31725）点暗影伤害，并使他们沉默5秒。

除了坦克外其他人都不能吃到这个技能，同时在坦克中了该技能后要及时驱散掉沉默效果（一般让惩戒骑士来驱散），否则会让本来就很艰难的仇恨变得更脆弱（同时嘲讽也会被沉默掉）。

16.地震

转换阶段技能。

技能说明：发出地底震慑波，使得平台边缘碎裂。

1.5秒施法，引导时间5秒。这是巫妖王在转换阶段结

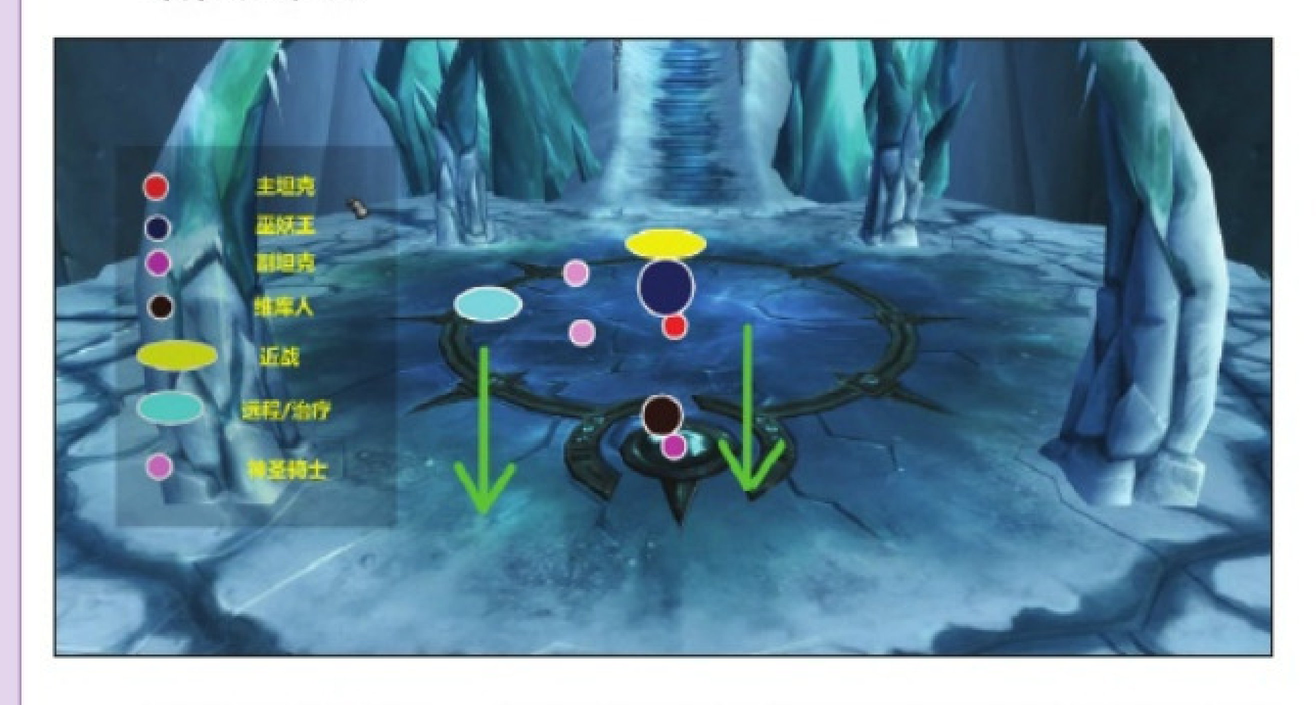


束时使用的技能，会让不被冷酷凛冬影响到的平台区域崩陷，在看到这个技能后全团都需要立即移动到场地中去。

五、战术

P1阶段

站位如图。



奶骑在人群外，主坦克近战以及远程成2条平行线向南移动，副坦克坦克在团队偏南的位置并向南移动。被点黑水后，黑水附近人员向南移动，这样一路排放黑水直到进入转换阶段。



坦克

MT在Boss层数达到12层以上时开启技能链直到Boss到70%，每次召唤小食尸鬼后第一时间拉住所有新招的小食尸鬼。

副坦克在第一个维库人从地下爬出来后立即接住，拖到目的地后晕住，然后嘲讽MT身上挂着的食尸鬼，可以嘲讽1～2只。在第一个疾病传到后，时刻注意维库人的狂暴。

一般第一只会有猎人负责宁神，副坦克看到身边小食尸鬼被跳死后就嘲讽MT身上挂着的食尸鬼，保证身上一直有食尸鬼。当第二个维库出来后就可以停止嘲讽小食尸鬼了，并且要格外注意第二个食尸鬼的狂暴，在狂暴时晕住。

在维库人血量20%以下时开启自保技能，如果技能开完了就喊牧师给予技能辅助（痛苦压制或守护圣灵）。正常的话疾病会跳死这2个维库人。DPS应该要在第三只维库刷新前打进转换阶段，也即2分25秒内打进转换阶段。

治疗

10人

10人模式策略很多，仅提供最常用的配置：骑士+牧师，在这个配置下，戒律牧师可以选择每次寄生间隔的22S给全团除坦克外的8人上盾，这样寄生就没有问题。其余时间全部治疗MT。神圣牧师则是寄生间隔给两个坦克所在的小组的其他3个人上盾，然后寄生读条时对着另一组读治疗祷言，之后接环即可。

25人

本文提供神牧+戒律牧的寄生解决办法，P1阶段戒律牧上18人的盾（除5组），神牧每次寄生时给5组一个治疗祷言，然后接环即可。神牧接下来的工作就是加满那些没有消掉寄生的。

骑士道标一个坦克刷另一个，不停圣光就是最优策略。巫妖王会很多的读条技能，这些时候都是没有平砍的，而副坦克的死亡只会是被秒。因此在巫妖王读条（寄生/召唤食尸鬼）的时候可以上审判开启求等。

恢复萨满的主要任务是刷主坦克，保证MT身上的先祖坚韧。

解疾病的人只需要记住，第一个疾病是第二个寄生砸下来后立即出现的，之后的疾病可以让中疾病的出人群立即解除。而第一个疾病，看着Grid计时，在还有12秒的时候注意解除，11秒的时候无论如何都要解掉了，否则会死人。



DPS

全力轰Boss，不要管食尸鬼和维库人。近战DPS最好



注意下对食尸鬼的仇恨，不过一般AoE到了问题也不大。DPS需要在2分25秒内打过P1。

转换阶段

在P1末尾团队会因为不断的躲黑水移动到场地边缘，在71%的时候所有人就要注意移动到外场了。巫妖王到70%跑会场中心时所有人按位置站位，近战在中间，远程治疗分成2组站在近战左右。

坦克拉鬼魂时务必让鬼魂背对人群，如图所示。

而第二次转换阶段时，在41%时所有人要注意靠边，如图，这样的地方是可以不被冷酷凛冬AoE到的，在转换



阶段发生前可以站在这个地方。



治疗需要额外关注近战的血量，因为近战人较多，苦头受难叠加到高层数的可能性也更高，因此可以给每一个近战预先上好HoT。骑士单点血少的，萨满对着两个坦克刷治疗链，牧师的愈合祷言在这里是效率最高的技能。

DPS要分配2个远程专门负责打球，一边一个。打球是重中之重，一般推荐猎人，如果猎人打不过来那么两边



最好再安排1人去辅助。近战DPS需要注意，在被冰球连线后立即跑出人群，避免对近战群造成溅射伤害。惩戒骑士必须注意驱散两个坦克身上的灵魂厉啸。

坦克要时刻注意鬼魂的刷新计时条。第一次转换阶段的第一、三个鬼魂是主坦克拉，第二个鬼魂是副坦克拉，进入P2接手Boss的是副坦克，主坦克带着一个鬼魂。第二次转换阶段的第一、三、四个鬼魂是副坦克拉，第二个鬼魂是主坦克拉，进入P3时主坦克拉Boss，副坦克拉着2个鬼魂。

在Boss使用地震时全团向内场移动。拉着狂怒的鬼魂的坦克等待鬼魂使用一次灵魂厉啸后迅速把鬼魂带到位，而同时两边的DPS们也需要注意，不可走到鬼魂正前方，防止被灵魂厉啸秒杀。



P2阶段

整个P2是围绕污染和华尔其来进行的。

下页表格一是P2的一个详细的时间轴，注意，污染和华尔其的时间是会重合的（第二波华尔其与第四波华尔其），特别是第二波华尔其，这个时间点施放的黑水一般来说就是整个P2最容易灭团的地方。

P2时间流程（按地震引导结束后开始计时，时间仅供参考，重点是顺序，一行内有多个技能表示这些技能在这个时间点的先后顺序不定）：

视华尔其击杀速度，第二波华尔其可能会在污染之前到来（大部分时候都是这样），也有一定几率出现先污染后华尔其，下面会讲到处理办法。

华尔其

一般来说会出现5波华尔其（DPS快可能是4波），其中第二第四波是需要额外关注的。每波华尔其来临前所有人在图中的2点或者10点处集合（必须要在途中蓝色线上面位置，这样才能保证华尔其飞的方向一致）。



表格一：巫妖王P2时间轴

时间点	坦克	DPS	治疗
0：05	-	-	寄生1
0：15	华尔其1	华尔其1	华尔其1
0：28	-	-	寄生2
0：31	污染1	污染1	污染1
0：36	灵魂收割者1	-	灵魂收割者1
0：52	-	-	寄生3
1：06	华尔其2/污染2/灵魂收割者2	华尔其2/污染2	华尔其2/污染2/灵魂收割者2
1：14	-	-	寄生4
1：37	污染3/灵魂收割者3	污染3	污染3/寄生5/灵魂收割者3
1：51	华尔其3	华尔其3	华尔其3
1：59	-	-	寄生6
2：06	灵魂收割者4	-	灵魂收割者4
2：12	污染4	污染4	污染4
2：21	-	-	寄生7
2：36	华尔其4/灵魂收割者5	华尔其4	华尔其4/灵魂收割者5
2：44	污染5	污染5	污染5/寄生8
3：06	灵魂收割者6/寄生9	-	灵魂收割者6/寄生9
3：19	污染6	污染6	污染6
3：27	华尔其5	华尔其5	华尔其5
3：29	寄生10	-	寄生10
3：40	灵魂收割者7	-	灵魂收割者7
3：51	污染7/寄生11	污染7	污染7/寄生11
4：10	灵魂收割者8/华尔其6	华尔其6	灵魂收割者8

如果南场7点有黑水那么在2点集中，如果南场5点有黑水那么就在10点集中。

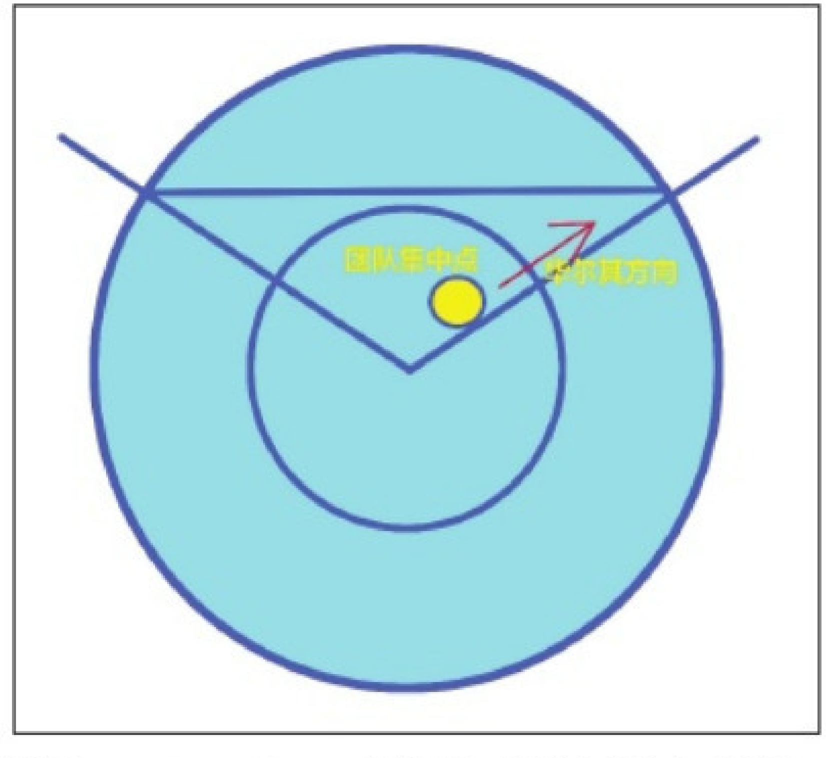
想要击杀华尔其，首先每个职业都必须找到最适合自己这个职业的输出手法。下面是一个总结。尽量使用AoE技能，因为华尔其+Boss是4个目标，当然，MT在华尔其阶段需要拖着Boss和华尔其一起走，保证DPS的AoE。除了法师萨满，其他职业都能输出不错的伤害，特别是狂暴战士，惩戒骑士。

对于3个华尔其，根据插件标记，近战会分成3个小组。每个小组负责自己标记的华尔其的晕眩。一般1个小组有3人，2个主晕，1个在前2人被抓后替补。如果一个小组3人都被抓了，请分配好这种情况下其他2个组的辅助，比方1组全部被抓时让2组的替补来晕1组负责的华尔其，实在要飞出去时让盗贼消失偷袭。在3个华尔其都落地后让3个骑士制裁一下（我所在团队是由1个防骑和2个惩戒骑士完成的），之后让防骑神圣愤怒，虽然晕眩时间少，但可以给予缓冲时间。之后DPS运用各种AoE技能倾泻DPS。减速方面推荐使用DK的亵渎、盗贼的减速毒药以及鹌鹑的台风（不推荐陷阱，因

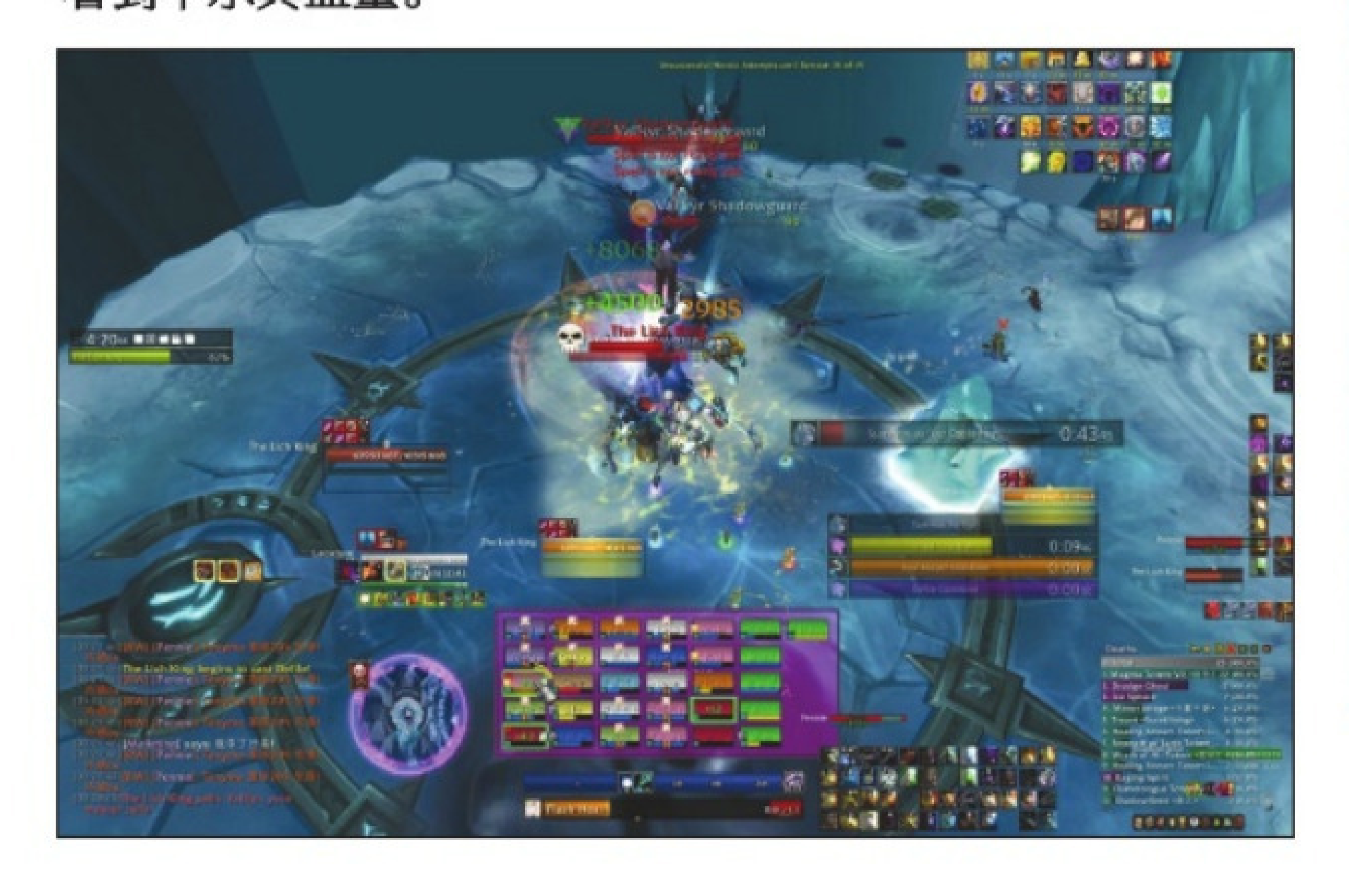




为如果材质阴影关掉那么P1陷阱看不到，如果打开那么陷阱会和黑水重合造成视觉上的误导）。



当华尔其血量被打到50%时她们会放下人，此时负责该只华尔其的DPS需要转移目标，打掉另外2只血量在50%以上的。配合Nameplates插件可以比较方便地看到华尔其血量。







黑水

一个原则是，除了术士，其他所有职业被点黑水后向南移动（远离王座），而不被点黑水的其他人则往北场移动，实现双向分离。

观察黑水是否会点你的最靠谱方法是将LK作为焦点，在提示黑水即将施放时紧盯焦点目标，如果是你立即向南移动，如果不是你立即向北移动。插件标记被点黑水的人一般来说会慢0.5秒，但也是必须要有的，因为可以让大家知道被点的不是自己，对于反应慢的人来说有重要的提示作用。近战打华尔其时，在黑水来临前全部站在靠南的一侧，当黑水出现后，中的人往南场排放污染，没中的近战则移动到华尔其靠北一方继续输出。除了第二波华尔其和第四波华尔其时的黑水外，其他的黑水也可以考虑放在上图中极北的地方。

盾牧在P2要做的就是全团套盾，每次寄生间隔为22秒，需要在这22秒内套上18个盾（理论是22个，但由于延迟最多套20个左右），一个会玩的戒律牧应该可以轻松完成这个任务。当然，盾牧作用不仅限于此，在神牧被抓时要在寄生读条时对5组施放祷言。骑士则是尽量减少移动，除了固定的几次移动与集合外其他时间一律大圣光。P2阶段只会换一次T（P2开始的时候是副坦克在坦克Boss），之后都是主坦克坦克Boss。道标应该是给主坦克的，当有治疗被抓时，骑士也应该帮忙分担下之后残留的少数几个寄生的治疗。萨满的任务也是刷坦克，同时寄生的时候使用治疗链辅助刷寄生，寄生之后单点没消掉的。萨满必须保证坦克身上的先祖坚韧（如果没萨满，那么这个任务由神牧来做）。神牧则负责5组的寄生治疗，平时则尽可能给有坦克在的1组的其他3个人上盾。

治疗被抓后的处理

P2寄生治疗与P1最大的不同是，P2治疗可能会被华尔其抓走，下面是各种情况的处理。

1.神圣骑士被抓，那么此时需要额外关注坦克的HP，如果此时另一个骑士被点黑水之类的，直接给坦克守护圣灵。如果是神圣骑士+萨满被抓，也可以直接给圣灵。如果是负责开技能的骑士被抓，他一定要立即通知下个骑士，保证每个寄生有技能覆盖。因为一共有7个技能(4精通3牺牲)，所以还是有1个可以作为备用的。

2.神牧被抓。那么戒律牧需要在寄生来临时POH 5组，萨满在寄生时读治疗链，这种情况一般没什么威胁。只不过神牧被救下来后，帮助把1组3个术士的盾给上了，因为刚才戒律牧读了个治疗祷言，浪费了3个GCD。

3.戒律牧被抓。首先看场面上盾的数目，一般应该已经上了10个盾(戒律牧会优先从4组开始上盾，也就是大部分时间治疗和远程组是有盾的)。此时，能给1组术士/暗牧上盾就上，上不到让他们自己开暗影防护结界/上盾。

一般情况是2组5组无盾，此时通知1个暗牧让他在寄生时开圣歌，同时自己POH5组，让萨满去优先治疗链2组，POH结束接环。需要注意，这轮寄生结束后，下一轮寄生仍然是危险的，因为戒律牧被抓，GCD不足以上18个盾。所以此时1组的3个术士/暗牧的盾还是神圣牧师的。当然戒律牧下一轮可以给2组POH了，所以问题是不大的。

4.戒律牧和萨满被抓。

通知2个暗牧一起圣歌，处理和情况3类似。

5.神圣牧师和戒律牧被抓。

2个近战组野德开宁静，2个暗牧开圣歌，然后祈祷多抵抗一点。

6.戒律牧连续被抓，导致暗牧都没技能了。此时，可以安排2位暗牧的治疗祷言（POH）、1个暗牧POH2组、1个安排POH3组，还是可能救回来的，不过这种情况实在

罕见。

另附每波华尔其刷新时理论的团队盾数：第一波10盾、第二波5盾、第三波10盾、第四波10盾、第五波15盾。

坦克的注意事项

开始第一个灵魂收割者是副坦克吃的（P2接Boss的是副坦克，主坦克身上应该有1个转换阶段的鬼魂），第一个灵魂收割者出现后鬼魂应该已经被击杀了，此时在副坦克身上出现Debuff时，主坦克嘲讽Boss。

除了第一个灵魂收割者，此后所有的灵魂收割者都是主坦克自己开技能硬吃。请自行分配好技能链，没有技能时喊牧师给技能。而副坦克来说，圣骑士和战士是非常适合的。他们可以在主T吃灵魂收割者时给予辅助减伤技能（特别是战士的援护）。同时，副坦克也肩负了嘲讽天上华尔其的任务。每波华尔其后，副坦克都应该把这波华尔其嘲讽住让她们的生命虹吸只打自己，这十分关键。惩戒骑士可以在华尔其上天前嘲讽住他们，这样副坦克只需要正义防御惩戒骑士就可以了。

P3阶段

困难模式的P3多了一个Cave Phase，同样有污染。

P3阶段的时间轴是固定的，在进入P3后，MT将Boss拉到团队对面，如图所示，这样可以保证第一次进剑出来





鬼魂的灵魂厉啸无法影响到团队（距离15码，出来位置为LK脚下，而进去时鬼魂和LK距离超过40码，这样鬼魂必定灵魂厉啸不到团队）。

邪恶灵魂

为了让灵魂下来时不至于分散，因此要求没有假死/渐隐的职业都集中在一点，如图所示，这样可以让灵魂往一个方向下来，才能方便去撞掉。

第一次进剑出来后，在第二次进剑前这段时间团队需



要清理掉转换阶段遗留的鬼魂。猎人需要在场地中间放好冰霜陷阱。然后MT在Boss释放邪恶灵魂后将Boss拖回团队，需要注意的是，MT需要在场地中间停留，引诱Boss触发猎人的冰霜陷阱。



第一波邪恶灵魂下来时，安排一个DK去中间开食尸鬼大军，大军会将鬼魂聚集，然后安排一个暗牧开影散去撞掉。

第二次邪恶灵魂时MT拉着Boss走到场地中间，远程可以不动。之后是第二次进剑，第二波邪恶灵魂会漂浮在



天上。

第二次剑空间出来后立即有个黑水，分散后需要立即集中，因为进剑前召唤灵魂下来了，同时Boss会召唤第三波灵魂。在Boss召唤了第三波灵魂后将Boss拖到对



面，注意在中间时稍做停留，触发冰霜陷阱。然后到达对面后第三波灵魂也下来了，之后几次进剑出剑与第二次出剑后类似。



综合下来就是，每次进剑前Boss会召唤一次灵魂，然后出剑后前面召唤的灵魂会下来，同时Boss召唤一次灵魂，这波灵魂会在下一次进剑前下来。当这波灵魂下来后Boss会召唤新一波的灵魂，这波灵魂是会悬浮在空中的，



之后进剑。也就是除了第一次出剑，后面出剑后都需要撞2波灵魂。

撞灵魂的顺序需要事先安排好，一般使用骑士无敌去撞（第一次用暗牧影散+DK大军），当骑士无敌用完后，副坦克开启技能去撞。需要注意灵魂爆炸伤害很高（3万5），因此坦克没有技能是不能去撞的，会死。

污染

污染同样是P3的重点。为了撞鬼魂，团队都站的很集





中，给污染造成了麻烦。由于人群集中，黑水类似P2第二波华尔其后的黑水。

我们的策略是，近战站在靠南的位置，远程靠北，2堆人相距5码。点近战，被点的往南动，其他近战往北；点远程，被点的往北动，其他远程往南。P3的灵魂收割者仍然是MT硬吃，必要时喊牧师技能。

剑空间

进剑前LK会使用吸取灵魂的引导法术，在此期间全团会受到大量伤害。因此在吸取灵魂前，戒律牧尽量给全团盾，而神圣牧师则尽量贴恢复，同时愈合祷言给没盾的一个目标。这样可以保证进剑后全团血线在一个相对较高的水准。

如图，进剑后所有人在场地中间集中，之后跟着带路的大饼跑位。

治疗：剑空间是神牧/恢复德等职业挥洒治疗的阶段，保证每一个GCD都在运作，那么团队血线就不会有太



大的危险。如果团队周围有很危险的炸弹要炸开了，那么骑士需要开启精通/牺牲等减伤技能。

带路：灵魂炸弹落地后，闪三下才炸，因此如果面前有炸弹可以让团队集中等待前面的炸开后快速通过。带



路是绕着场地边缘走的，领跑者需要对团队下达“快速通过”“停留”“骑士开牺牲/精通”等指令。

DPS：剑空间内只有远程需要DPS，天上会有8000/4000血的小灵魂，它们同样会冲下来炸人，所以必须在它们下来前AoE掉。所幸血很少，暗牧随便AoE一下就能A掉大片，配合猎人的单点，不会是太大的问题。



整个P3的流程如右表（地震结束后开始计时）。



0：07	第一次吸取灵魂
0：13	第一次进入剑空间中间集中
0：18～0：56	在剑空间中存活
0：56	从剑空间中出来
1：00	污染1/灵魂收割者1
1：07～1：12	第一次召唤邪恶灵魂
1：25	第一波灵魂下来
1：30	污染2/灵魂收割者2
1：37～1：42	第二次召唤邪恶灵魂
1：54	第二次吸取灵魂
2：00	第二次进入剑空间中间集中
2：03～2：43	在剑空间中存活
2：43	从剑空间中出来
2：45	污染3/灵魂收割者3
2：53	第二波灵魂下来
2：53～2：58	第三次召唤邪恶灵魂
3：10	第三波灵魂下来
3：18	污染4/灵魂收割者4
3：24	第四次召唤邪恶灵魂
3：39～3：45	第三次吸取灵魂
3：45	第三次进入剑空间中间集中
3：47～4：27	在剑空间中存活
4：27	从剑空间中出来
4：31	污染5/灵魂收割者5
4：37	第四波灵魂下来
4：40	第五次召唤邪恶灵魂
4：55	第五波灵魂下来
5：02	污染6/灵魂收割者6
5：10	第六次召唤邪恶灵魂
5：24～5：30	第四次吸取灵魂
5：30	第四次进入剑空间中间集中
5：33～6：13	在剑空间中存活
6：13	从剑空间中出来
6：13～End	一般来说已经要狂暴了





《生化震撼2》剧情攻略

■上海 S.I.R

精品	总评 8.7	
制作	2K Marin	
发行	2K Games	
类型	第一人称射击	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		9.0
上手精通 Difficulty		8.5
画面 Graphics		8.8
音效 Sound		8.8
创新 Creativity		7.5
剧情 Story		8.5

为什么要玩这款游戏

本游戏是以前作10年后的“无忧城”为舞台，展现给玩家一个更为黑暗和堕落的海底世界。玩家不再是一个肉身之人，而是作为前作最有魅力的敌人形象——大老爹来奋战。而本作的一切都与前作似曾相识，游戏的机制和系统，连同能力都没有什么太大的变化，你依然可以拯救许多可爱的小妹妹，只是多了与她一起寻找亚当的内容。前作中被玩家所诟病的HACK系统换成了简单的QTE，算是一个不错的改良。而新加入的大老姐，则提供给玩家更高的挑战。在剧情方面，虽然本作剧本远不如前作，但考虑到前作的剧本已经把故事说圆了，《生化震撼2》则要把一个已经没有漏洞的故事再扯出点洞来重新补上，已经表现得很好了。它就像是前作的资料片，还加入了多人游戏模式。所以我们可以这样认为：能让人重返“无忧城”，就已经有足够的吸引力了，不是么？

操作介绍

数字1–9：各种武器
F1–F9：各种能力
F12：快速存盘
F11：快速读取
W、S、A、D：前后左右移动
鼠标左键：射击
鼠标右键：特殊能力
鼠标中键：换弹药
鼠标滚轮：换武器
空格：跳跃
C：下蹲
R：装填武器
左Ctrl：补血
F：使用/搜索/拿取
T：瞄准
B：黑客
M：地图
L：收听最近拿到的录音
J：回到身体中（使用侦察兵技能时）
ALT：心灵护盾 （单人任务中无用）
Shift：近身冲击
Q：上一个能力
Z：下一个能力

1959年，大西洋底

我的身体被包裹在重重的潜水服里，只能迈着缓慢的步伐。我是谁？仅仅是思考它就让我感到头痛。但是没关系，因为我的全部，都是为了我的女儿。看，只要我敲敲管道的出口，她就会爬出来对我微笑。

我们俩照例在无忧城里寻找着天使。她今天显得特别高兴，只是转眼间，就穿过了一个盛大的会场，不知跑到哪里去了。而我只能如幸福的老人一般，拖着步子跟上。然而一声惨叫将这梦幻般的气氛打破了。我的胸中顿时注满了怒火，竟有人对我的女儿动手！当我赶到时，她的身边正围着几个恶徒，我拉响了钻头，奋力地跳下去。将那些混蛋剁成了肉泥。然而其中的一人灵巧地避开了我的攻击，并对我扔出了一种绿色的浆果……瞬间，我最后的理

名词解释

安德鲁·瑞恩（Andrei Ryan）：他是上一代《生化震撼》中的无忧城之主，是无忧城的创建者。瑞恩出生于20世纪初的俄国，当他来到美国后成为了一名非常成功的工业家、科学家和发明家。瑞恩最初非常喜欢美国，但随着美国政府的一系列所作所为与瑞恩的信仰完全相悖，使他愿为美国奉献自己一切的梦想彻底破灭了。

无忧城（Rapture）：就在第二次世界大战之后，瑞恩开始着手为和他有同样信仰的人建造一个隐蔽圣地的计划，这个圣地的位置就在大西洋海底中部。瑞恩用他积攒的数十亿美元财富建造起了一座庞大的海底城市，命名为“无忧城”。他邀请世界上各行各业有杰出成就的精英前来生活，在瑞恩看来，这些人都是相当杰出的人材，他们从人世间销声匿迹，在无忧城开始全新的生活，可以完全自由地发挥他们的人生价值。然而相当具有讽刺意味的是，无忧城并未像瑞恩计划的那样成为超然世间的极乐之境，甚至在亚当被发现之前，无忧城里的居民们就有着各式各样的牢骚，他们根本无法摆脱“凡人”的烦恼。

亚当（ADAM）：一种提取自海蜗牛的干细胞物质，是被无忧城科学家丹妮巴赫发现并研制成功的一种“基因化妆品”。由于这种干细胞可以取代并重新构造受到创伤的身体组织，因而使得亚当不仅可以用来治疗疾病、修复创伤，还可以用来强化人的身体，使人获得一些特殊的超强能力。然而，由于亚当消灭了原始的机体组织细胞，而用不稳定的干细胞取而代之，虽然这种不稳定性就是它超强能力的来源，但也会造成生理和心理上的损伤。因此，一个恶性循环形成了，一个人使用的亚当越多，他就越需要更多的亚当来修补之前使用亚当带来的伤害，而无忧城中的融合者便由此产生了。

融合者（Splicer）：由于一些人过量使用亚当来修补、强化自己的身体，使得那些不稳定的干细胞物质过多地融合在他们的身体中，令他们的心理和生理产生了极度扭曲的变化，不仅是外貌上变得畸形怪异，其思想也陷入极度的混乱当中，在性情上更是显得异常的神经质和好斗。融和者们拥有各不相同的超能力，他们有的成为一些当权者手下的打手，有的则经常游荡在无忧城中四处寻找亚当，碰到玩家会毫不留情地扑上来，见到小妹妹更是垂涎欲滴。

小妹妹（Little Sister）：科学家丹妮巴赫在对亚当的研究中发现，可以通过将海蜗牛喂食给小女孩的方法，使小女孩成为海蜗牛的宿主，这种共生关系只对小女孩有效。成为海蜗牛宿主的小女孩可以通过反刍生产出较海蜗牛本身数十倍之多的亚当，这对于亚当疾速上升的市场需求来说无疑是一件好事。于是，有很多小女孩被“好心人”当作孤儿收容在了一起，她们不仅成为了海蜗牛的宿主，还被训练使用大针管从死尸身上回收残存的亚当，人们将这些小女孩统称为“小妹妹”。而每一个小妹妹都还会受到一系列的精神训练，从而和她们的守护者——大老爹们产生一种无法切断的精神联系。

智也不听命于我，我成了任人摆布的玩偶。

在一片绿色的视觉里，我看到了自己的女儿，只求他们不要让我对她出手。我隐约地看到有个瘦高的女人向我走来，命令我开枪自尽……

太好了，只要你活下去，无论如何我都在所不惜……

艾莲娜……

10年后。

我从一片废墟中醒来，就着水光映照出自己的模样。对了，我是个身着潜水服的怪物！想到这点就感觉轻松了许多。这么说来，我的女儿在哪？如果她不在这世上的话，我复活也就没有任何的意义了。



身为小妹妹的艾莲娜从洞口爬出来，手里捏着大老爹的玩偶

我的眼前是个破碎的大厅，看起来叫人感到十分悲伤。当我走过小妹妹们使用的一个管道时，仿佛看到了我女儿眼中闪烁的光芒。但无论怎么敲打都无济于事。随后，在穿过一条走廊之时，又有一个小女孩的影子从我眼前掠过。这个女孩在指引着我，或许就是艾莲娜（Eleanor）所在的地方。

正当我追寻影子而去的时候，一个狂暴的人形出现在不远的地方。他与我同样身着潜水服，却十分灵活，而且个子也很高很瘦。是她带走了小女孩？正当我思索的时候，她却飞也似的逃脱了。

无忧城看起来已经极端萧条，但依然藏着些许“人”的气息——如果融合者还算是人的话。听到两声枪响，一个女人倒在我的面前，一个持枪的疯狂医生跑了过来，却被我残忍地钉在了墙上，看来这里已经不存在正常的“人”了。

当我搜索完尸体上残留的物品后，亚当售货机里传来的小妹妹的歌声吸引了我。我慢慢走了过去，艾莲娜的面容在我眼前闪现。我瞬间如醍醐灌顶般抄起了提升亚当能力的血红瓶子。用针筒深深地扎进肉里。巨大的能量让我顿时跌倒在地，手中不断冒出闪电的火花。但是我不害怕，为了找到艾莲娜，我必须让自己更强！

突然，眼前出现了一个很像艾莲娜的小妹妹。她告诉我艾莲娜很想念我并让我找到她，但她还没说完话，就被刚才那行动迅猛的潜水衣人给夺走了。

我重新审视了下刚才得到的能力，发现它不仅可以攻击，还能够恢复电力供应。这让我能够更自由地探索。在漫步的过程中，我渐渐发现墙上四处都贴着一个消瘦女人的画像，她的名字似乎是索菲娅·兰姆（Sofia Lamb），长得很像曾经逼命我自杀的人，她在与我的通话中称我作DELTA。她自称是艾莲娜真正的母亲，她究竟是谁？与此同时，有一个自称是丹妮巴赫（Tenenbaum）的女人也在联络我，并自称知晓我的一切，让我去大西洋车站找她。



一个小妹妹受艾莲娜之托来促成主角与她见面

我最终找到了那个女孩，她正在愉快地吸取着尸体身上的亚当，就像艾莲娜曾经所做的那样。但这时那位潜水衣人又再度出现，并疯狂地攻击着我。在与其一番恶战之后，她再度破门而逃，从广播中的话语中我隐约得知，瘦长的潜水衣人似乎被称

名词解释

大老爹（Big Daddy）：小妹妹是亚当的制造者也是储存者，她们对于四处游荡的融合者来说无疑是巨大的诱惑。为了避免不必要的损失，大老爹计划被提了出来，并很快付诸实施。作为小妹妹的守护者，每一个“志愿者”的皮肤和器官都被移植进一套巨大的潜水服里，他们还要经历一些痛苦的改造过程，最后再通过注射一种生物质粒将他们彻底转变为一种没有思想，唯一目的是保护小妹妹不受伤害的“机器人”。不同型号的大老爹拥不同的武器和特殊作战能力，小妹妹们则亲切地统称大老爹为泡泡先生（Mr.Bubbles）。

方太（Fontaine）：他全名叫弗兰克·方太，是无忧城中一位聪明、谦虚的企业家。他靠着“方太渔业”建立了自己的生意帝国，背地里则做着走私生意。当丹妮巴赫发现了亚当之后，他独具慧眼地看到了亚当的商业价值，建造起“方太未来试验室”，成为丹妮巴赫研究亚当的唯一赞助商。当亚当及其系列产品向公众推出后，方太获得了极为丰厚的回报。当丹妮巴赫把关于“小妹妹”的消息告诉了方太之后，方太的“小妹妹孤儿院”开张了（与方太相类似的还有瑞恩工业开设的“小神童教育中心”，专门绑架小女孩来制造小妹妹）。随着财力和影响力的速度增长，方太不可避免地与无忧城之主瑞恩发生了冲突，方太在战争中假死并化名为阿特拉斯（Atlas）继续与瑞恩的抗争。他利用瑞恩的私生子策划了上一代《生化震撼》中颠覆瑞恩政权的巨大阴谋，并成功杀死了瑞恩，然而他自己最终也被醒悟的瑞恩之子（就是上一代游戏的主角）及众多小妹妹们合力杀死了。

丹妮巴赫（Tenenbaum）：丹妮巴赫是从“二战”德国战俘营里走出来的科学家，她出色的科学天赋最终将她带到了无忧城。她是亚当的发现者和研究者，在方太未来实验室中她又“发明”了小妹妹，她对科学研究的追求是纯粹的，然而对于亚当给无忧城带来的灾难性后果以及大量小女孩成为小妹妹产业的受害者是她始料未及的。因此在上一代《生化震撼》中她就已经走上了拯救小妹妹们的道路，而在本作游戏中，丹妮巴赫依然在坚持着拯救小妹妹的事业。

天使（Angel）：无忧城中的战争带来了遍地的尸体，而这些尸体上都或多或少的残存着一些亚当，于是小妹妹们则被训练来用大针管回收这些亚当。对于小妹妹来说，地上的尸体都是“天使”，见到一具“天使”后小妹妹就会用大针管抽出亚当并吞入自己体内，这些回收来的亚当在小妹妹的体内很快就可以转化为新鲜的亚当了。

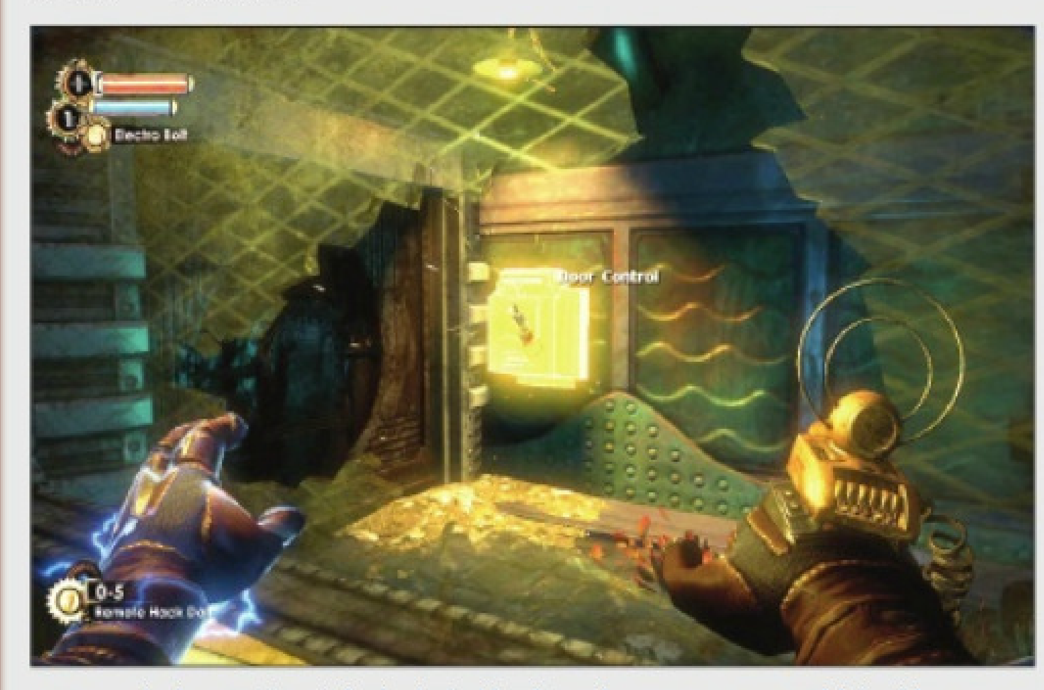
大老姐（Big Sister）：随着无忧城中可供利用的小女孩资源的日益枯竭，就算去地表上绑架也依然不能满足需求。无忧城最具智慧的科学家亚历山大博士想出了一个权宜之计，那就是将长大了的小妹妹纳入到一个新的物理强化以及精神条件反射系统中，并且将其放入一种被改造过的保护者装甲内，对于这个新“产品”，小妹妹们叫她为“大老姐”。大老姐拥有与大老爹相当的攻击力，她带给无忧城的探访者们全新的体验和全新的挑战。

为“大老姐”……

大老姐将一面玻璃墙划破，似乎妄图用海水来吞没我，当然这是不可能的。我的身上同样身着潜水服，单纯的水是无法伤害到我的。在海中游荡的我似乎找到了去车站的捷径，途中我看到了一位大老爹在奋勇保护小妹妹的景象，让我想起了一些过去的时光。

大西洋车站

进入车站后，我得到了一把HACK枪，它能够从远距离黑掉各种机械。当我拉下列车大门的操纵杆时，四周却变得一片漆黑，屏幕上渐渐显现出图像，正是那个叫做兰姆的女人。她还记得我，而且并不欢迎我的复活，意图在这里把我给干掉。这时许多融合者已经赶来，隔着玻璃向我疯狂地扫射，并不顾一切地投掷燃烧弹，所幸的是地板此时再也无法承受如此的摧残，轰然塌落，我也由此捡回了一条命。

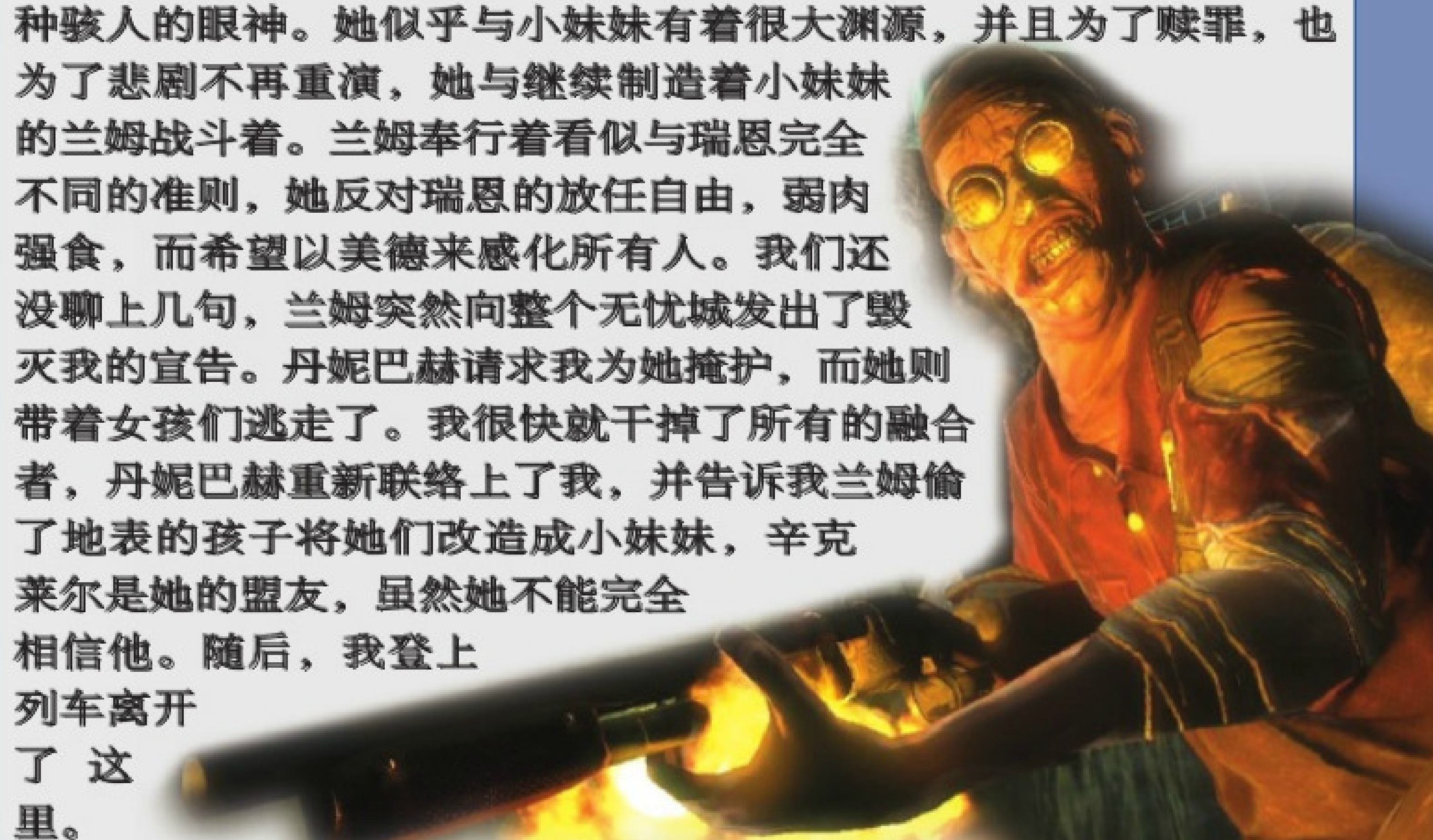


主角可以通过玻璃上的破洞来远程HACK掉门锁

丹妮巴赫这时又联络上了我，并向我表明了她与兰姆之间的敌对关系，希望与我合作。事到如今，我也只能信任她。穿过一个有着探照机的房间后，我的脑海里又浮现出了女儿的面容，她似乎在以这种方式与我进行着对话，看来自从我自杀后已经过了十分漫长的岁月，她也长成了一个大姑娘，兰姆不允许她与我见面，但她在婴儿车里留给我了一个技能瓶子，我由此取得了隔空取物的能力。利用这个超能力我可以轻易地利用场景里的任何物件来战斗。从一些录音里我发现还有地表上的人来到这里来寻找他的女儿，看起来他正在渐渐地了解这里的环境。并且兰姆与原无忧城的建立者安德鲁·瑞恩曾经发生过激烈的争斗。

我又一次遇到了大老姐，这次她召集来了许多融合者妄图置我于死地。但凭借HACK枪，我将防卫系统变为己用。成功地突破了包围，躲进了电梯。这时，丹妮巴赫告诉我说，我是一个十分古老的大老爹，并且与我共存的小妹妹只有艾莲娜。而她就是索菲娅·兰姆的女儿。其实这我早就知道了，但我依然十分想念艾莲娜。她还透露说，艾莲娜被关在方太实验室里，希望我去把她救出来。无论如何，看来我与这位女士的利害关系是完全一致的。与此同时，有个名叫辛克莱尔（Sinclair）的男人想要与我做笔交易……

通过电梯后，我解决掉了一个融合者，丹妮巴赫出现在我面前。她的身边有许多小妹妹，但看起来都和普通女孩一样，没有那种骇人的眼神。她似乎与小妹妹有着很大渊源，并且为了赎罪，也为了悲剧不再重演，她与继续制造着小妹妹的兰姆战斗着。兰姆奉行着看似与瑞恩完全不同的准则，她反对瑞恩的放任自由，弱肉强食，而希望以美德来感化所有人。我们还没聊上几句，兰姆突然向整个无忧城发出了毁灭我的宣告。丹妮巴赫请求我为她掩护，而她则带着女孩们逃走了。我很快就干掉了所有的融合者，丹妮巴赫重新联络上了我，并告诉我兰姆偷了地表的孩子将她们改造成小妹妹，辛克莱尔是她的盟友，虽然她不能完全相信他。随后，我登上列车离开了这里。



瑞恩博物馆

当我到达瑞恩博物馆站后，却发现前方的铁路被重重的冰给封住了。辛克莱尔建议我去寻找一种叫做地狱火的能力，他曾经在瑞恩博物馆卖过这种东西。而要得到这种能力还需要大量的亚当，这意味着我又要干起过去与小妹妹搭档的营生。而首先为了进博物馆，我需要一张票。在四处游荡了一会儿后，我找到了票，同时发现这里有小妹妹和大老爹的组合在出没，或许我很快就要与他们交手……

在回到大厅的路上我碰到了一个融合者，他打碎了展示武器的橱窗，这让我省去了很多麻烦。我从背后将这个可怜的男人穿了一个大洞后，抢走了橱窗里的重机枪。



主角见到了丹妮巴赫

进入博物馆后，迎接我的先是一阵非常美丽的彩纸雨，与身边破损不堪的女孩蜡像在一起显得特别伤感。不久后艾莲娜又进入了我的脑海。她被困在那里，只能偷出一点物品来给我，在我面前的婴儿车里，又放着一个技能瓶子，可以增强我钻头的威力。就在我准备妥当之时，听到又一个大老爹沉重的脚步声在我耳边响起。这注定是场恶战，在电击和重机枪的轮番攻击下，这位大老爹如同一堆焦炭一般倒在了地上。



在这里第一次与大老爹正面交锋

肩头坐着一个可爱的女孩让我内心感到一阵温暖，虽然我知道这只是一场空虚的爱。为了得到亚当我与小妹妹一起寻找着多汁的天使，在这期间我见识到了许多瑞恩所展现的美好图景，而现在听起来更像是讽刺。在小妹妹采集亚当的时候，许多融合者就像闻到了腐肉气息的苍蝇一般蜂拥而来，我不得不在女孩的身边奋力保护她。这正是我所擅长的事情。采集完亚当后，我送女孩回到通道口，辛克莱尔暗示我可以杀死小女孩以得到更多的亚当，而丹妮巴赫则希望我能救她一命。虽然我与女孩只当了短短数十分钟的父女，我却下不了这样的毒手，我拯救了她，并且得到了足够数量的亚当。在一部伴随小妹妹歌声的售货机前，我购买了火炎技能，现在我可以直观地展现出我的怒火了，任何敢于阻挡在我面前的生物都将化为一团焦土。

然而正当我寻找施展新技能的目标时，一阵强劲的旋风席卷了整个大厅。在我面矗立的正是大老姐。她虽然身形消瘦，但战斗时的气势却丝毫不输给任何大老爹，甚至要更胜一筹，并且与我一样能够施放火炎。然而经过了重重强化的我已与其他大老爹不可同日而语，在数个回合的攻防战中，她尖啸着倒在了地上。而我则想起最初的目的，返回车站将冰块融化了。

辛克莱尔的真身出现在我面前，他比无线电中所看起来的更像个一大腹便便的生意人。他进入了火车，这时兰姆派出了大堆的融合者来干掉我们，轻松地解决掉他们后，我发动了火车。

贫民窟

火车并没有行驶多远。看来兰姆准备让我每站都下去参观一下各城区的美丽风光。这次我们被困在了贫民窟，兰姆彻底地封锁了这里。如果我们要离开这个地方就必须要找到一个名为格兰丝的女人，并从她的身上取得钥匙。格兰丝曾是艾莲娜的保姆，她对我以前夺走艾莲娜感到十分愤怒，并准备让我偿还。我在向格兰丝的宅邸行进的时候，有个看上去明显不太对劲的融合者，块头要比常人壮出好几倍，就像惊奇漫画里的浩克。这家伙大肆破坏，堵住了我的去路，我只好另寻其他入口。

途中，我又碰到了一对大老爹和小妹妹。由于已经干过一次，对我来说算是轻车熟路了。我抄起刚得到的霰弹枪放倒了那个大老爹，扶起了女孩，与她一起寻找亚当。并且购买了冰冻的技能，它可以将敌人的行动封住并且增加伤害效果。然而如果不突破那些障碍的话，依然没法靠近格兰丝的家。辛克莱尔建议我，可以学学那个大块头和其他融合者的小把戏。有件神奇的道具可以助我一臂之力，而它就是摄影机。无忧城的摄影机看来完全就不是拍电影的料，却有反馈DNA的能力。我找到了一台后，马上就付诸实践，胶卷不断旋转的时候砸死了一个融合者，同时我取得了伤害加成的奖励。随后，我再次找上了一个巨型融合者，将其冻结后，用摄像机如法炮制，在他碎成数片时，我取得了它的冲撞技能。



主角需要学习冲撞技能才能把这条路撞通

有了这威力无比的撞击，那些堵在公寓前的碎石块根本不在话下。格兰丝的房间就在不远的地方。她已经被我逼到了走投无路的境地。我与这位女士之间有些误会，她认为我依然是一个冷血而愚蠢的怪物，所以发动了她公寓里所有的融合者来攻击我。说实话，我并不想与她正面地冲突，我们其实都深爱着一个人，那就是艾莲娜。格兰丝是兰姆的忠实信徒，当她被无忧城拒绝的时候，兰姆为她进行了心理的治疗，并鼓励她以歌曲来反抗瑞恩。后来，兰姆被瑞恩抓走，将艾莲娜交给了格兰丝托管。这对不能生育的格兰丝来说是无比的幸福，她将艾莲娜视若自己的亲生女儿一样抚养。而我正是夺走艾莲娜的

人，这让我对她怀有一份愧疚。

辛克莱尔看上去不像是“温情派”的那种，但他提醒我，格兰丝与我之间只不过是有一场误会，让她对我采取了不友好的欢迎手段。她已经很老了，最终生杀大权是掌握在我手里的。

破败的贫民公寓看起来不堪一击，格兰丝还是尽全力布置好了防线。监视摄像头，自动机枪在各个房间中林立。而在楼道昏黄的灯光下扭动着腰肢的融合者们更是神出鬼没，甚至有人装死来偷袭我，但都阻挡不了我的步伐。

当我来到艾莲娜的房间时，我知道已经不远了。在她的床头摆放着一盒录音，是她在年幼时反抗母亲的顽皮事迹。兰姆想把艾莲娜打造成一个圣人，但圣人是不存在的，谁都没有权利去决定他人的未来，即使是亲人也不能。兰姆爱她的女儿，但她的爱是自私的。我端详着那张艾莲娜与她母亲的合影，良久之后，终于向着格兰丝的房间走去。


关卡中盘主角会得到一台摄影机，它有点像初代的照相机，需要先开启拍摄，然后再杀死敌人，以得到技能奖励

格兰丝十分憎恨我，还在床上放着一个被打过钉子的大老爹玩具，她用这种无力的方式在反抗着我。房间里空无一人，但当我拉开广告画时，一个开关暴露出来，暗门随之打开。

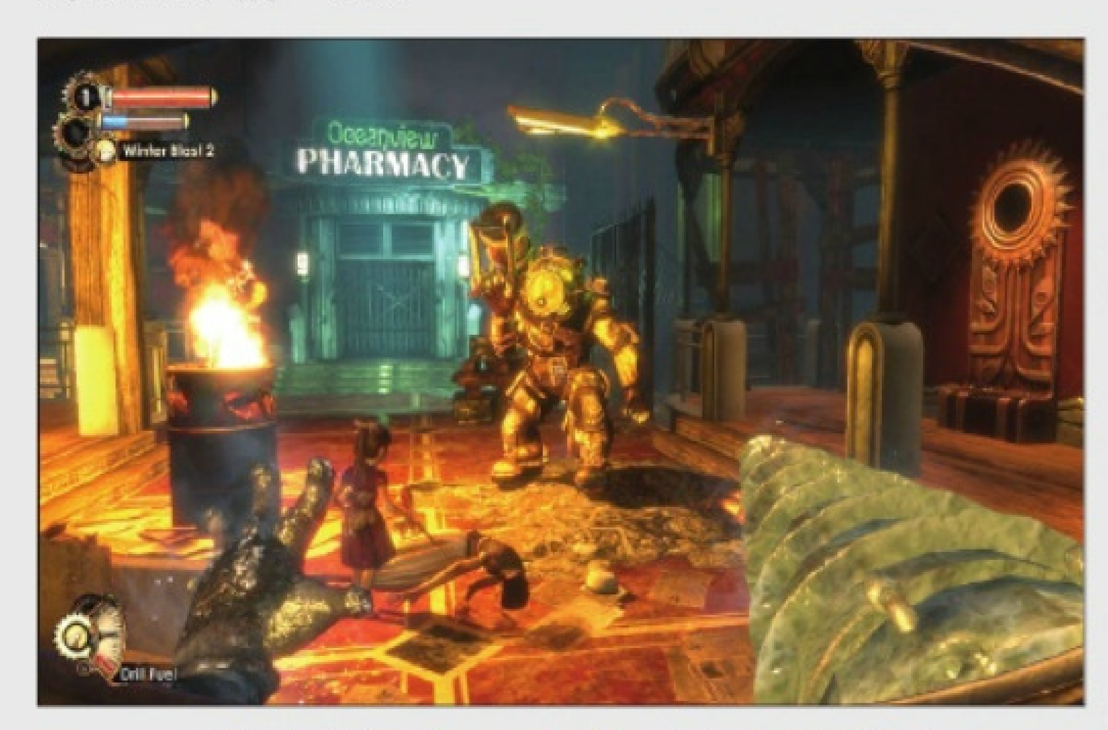
格兰丝将自己封闭在一个铁门内，隔着一扇门，她向我表达了她对艾莲娜的爱和对我的憎恨。她知道我为何而来，并准备赴死。门打开了，桌上放着钥匙，而格兰丝则紧紧地盯着我，现在她只是一个手无寸铁的老女人，甚至没有使用亚当的痕迹，能在这里碰到一个长相和心智正常的人类让我宽慰不少。我拿走钥匙便离开了她，我并不是一个杀人魔，只是有不得不救的人而已……

我走出暗门后，格兰丝十分惊讶。她原以为我是个毫无感情的恶魔，但我却没有杀她。这让她重新开始审视我，并且愿意给我一些帮助。辛克莱尔也赞同我的行为，我赢得了信任，这或许是十分重要的一步。

回到列车后，我又开始向目标进发……

塞壬小巷

在通过海底铁路线的过程中，一发鱼雷突然袭向列车。伴随着一个老头的热情咆哮，车厢被瞬间炸得四分五裂。而我则沉入了海底。辛克莱尔对此大为紧张，听到我的回音才松了口气。兰姆这时幸灾乐祸地告诉我，我碰上的是一个叫威尔斯老爹的难缠家伙，他为了艾莲娜甚至不惜一死。



在关卡开始不久，主角就遭遇强化版大老爹

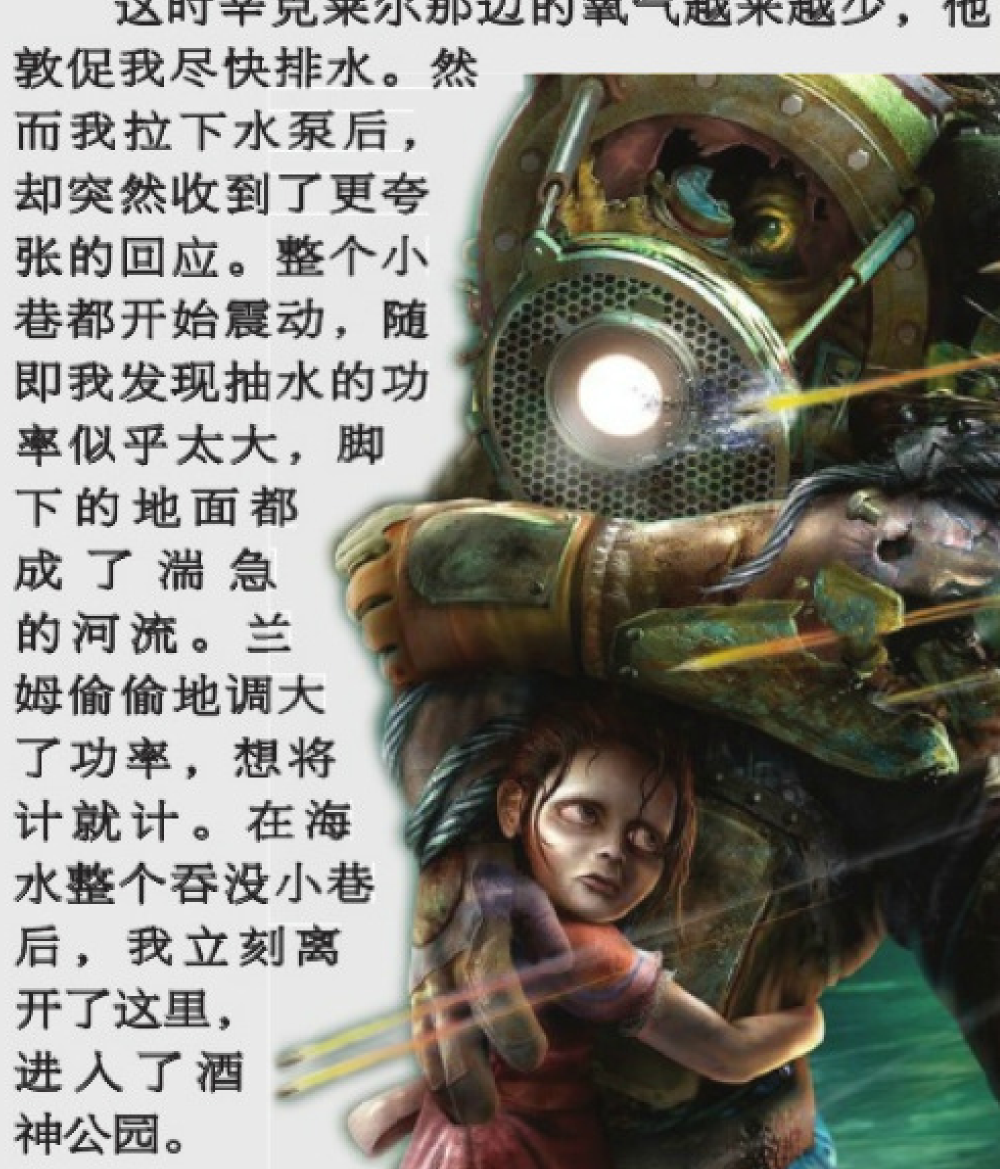
辛克莱尔那里的状况很不妙。他在酒神公园，车厢虽然是密封的，但这里已经被水淹了，不过塞壬小巷那里有个抽水泵，可以利用它把这里的水给排掉。塞壬小巷是威尔斯的地盘，这里不仅有成群的融合者，更有个棘手的敌人——RUMBLER型大老爹，相比起他的那些前辈来说强化了不少，可以施放火箭，还有自动机器人来帼助射击。是大老爹的始作俑者亚历山大博士为了对付如群狼一般的融合者们而设计的重型武器。我使用穿甲弹放倒了一只后，又与女孩搜寻了一会儿亚当。艾莲娜偷偷给我留了一个控制安全系统的技能瓶子，并向我求救。兰姆正在加紧对她的“治疗”，她非常需要我的帮助。

这里曾经是许多正派人居住的地方。很多人都对宗教有着很深的信仰，建筑师威尔斯老爹（西蒙·威尔斯）就是其中之一。但瑞恩并不允许有人宣传宗教，认为诱惑他人信教是一种精神侵犯，而瑞恩却希望他们为他建造一座无神的教堂，以体现人的地位。兰姆在此处自然十分受到欢迎，并且赢得了西蒙的崇拜。他将兰姆视作圣母，而艾莲娜自然就是圣人。但是西蒙的弟弟——丹尼尔·威尔斯却不以为意，并视兰姆为眼中钉，在他们兄弟俩因为西蒙的缘故而接不到工作时，他成天躲在粉红珍珠妓院里过着沉沦的生活，直到有天西蒙和兰姆给了丹尼尔一个酒瓶（其实是瓶亚当）……

当我进入粉红珍珠时，这里已经被各种融合者给包围了。而且这次又出现了新的变种——蜘蛛融合者，这些手持弯钩的怪客行动异常灵活，还可以吸附在天花板上，或是钻壁而逃。其中发狂的丹尼尔更是神出鬼没，时常攻击之后便忽闪消失了。我抓住了数次机会冻结他，终于将其打成了碎块。

弟弟死去的消息让西蒙更为震怒，他已经彻底地成为了一个狂信者，对兰姆的计划抱着极大的热情，在地下的巨大圣堂中等待着我的到来。他与众多融合者一同攻击我，最终自然难逃一死。

这时辛克莱尔那边的氧气越来越少，他敦促我尽快排水。然而我拉下水泵后，却突然收到了更夸张的回应。整个小巷都开始震动，随即我发现抽水的功率似乎太大，脚下的地面都成了湍急的河流。兰姆偷偷地调大了功率，想将计就计。在海水整个吞没小巷后，我立刻离开了这里，进入了酒神公园。



酒神公园

酒神公园在被我抽干之前，曾经是个大水箱……

这是个死寂的地区，是兰姆用来进行社会实践的场所。她将许多被瑞恩排斥的艺术家者供养在这里，为他们提供创作的场所。但有一天不知什么原因，酒神公园被洪水彻底吞没。而我重新解放了这个地方……


这个场景很像初代的植物园，连敌人的种类也很相似


在这里艾莲娜会留给主角游戏中最强力的武器——火箭筒

这里又出了融合者新的变种，他们可以化为一团红色的雾消失，并在意想不到的地方再次出现，我只有用电击麻痹这些鬼魅般的幽灵，才能顺利杀死他们。

从录音里知道，掌握着酒神公园的是一位名叫斯坦利的作家。而他爬到这一步的手段却很不光彩，他伪装成受到了瑞恩的攻击，不允许讲出一些事实而被威尔斯保护了起来。

我行至不久，辛克莱尔告诉我他找到了一辆新的列车，但车站封闭着。不过他看到在站台里有个人影，或许他能帮我们起动列车。

艾莲娜这次在婴儿车里给我留的礼物是一支威力无比的火箭筒，但兰姆对她变态的“治疗”越发加剧了，她的声音听起来非常痛苦，究竟兰姆在做着什么可怕事情呢？

我摸到站台后，那里果然站着一个消瘦的男人，他便是那个叫做斯坦利的作家，谈吐有些油嘴滑舌，我不太喜欢这家伙。他声称要跟我作一笔交易，内容自然是……不能为兰姆所知道的事情。虽然酒神公园里遍布着被大洪水淹死的尸体，但这并不能让斯坦利放心，通过亚当，兰姆还是可以从中读取到对他不利的信息，那时他可就大祸临头了。他要我做的事情很简单，找到几个小妹妹，并把这个地区所有带有亚当的尸体搜刮一番。



从这里的录音可以了解到兰姆曾经一度被瑞恩抓到把柄并被关进监狱，而原因似乎是有人出卖了她，我不由得将这件事与斯坦利联系起来。但不管怎么样，我为他干活也没有什么坏处，我本就想救出那些小妹妹。

当我找到一个大老爹时，那个大块头正在与一群融合者交战。我等待他将融合者全部杀完，身负重伤后，过去捡了个便宜，并带上了第一个小妹妹。在收集亚当的过程中，我找到了一卷阿历山大的录音，在这里面他透露了自己对兰姆的敬仰，这个设计了大老爹的人看来就是兰姆的技术后盾。

在收集完亚当，送女孩回去的时候，艾莲娜又与我进行了一次意味深长的通灵。斯坦利以为任何人都不知道这些亚当里包含的信息，可是艾莲娜却能呈现给我。在兰姆被抓走后，斯坦利就莫名地被留下管理酒神公园，似乎证明了他就是兰姆的告密者。而在他成为护民官的这段日子里，每天都过着非常糜烂的生活，日以继夜的疯狂派对几乎要毁了这个地方。

斯坦利对我的表现十分满意，并告诉了我我的身世。我原本住在地表之上，有次潜水偶然发现了这座城市，然后，我被瑞恩认为是地表派来的间谍，于是就被改造成了一个大老爹。

送完第二个小妹妹时，艾莲娜又给我传送了一些关于斯坦利的信息。艾莲娜那时还是个小女孩，她告诉斯坦利她将告发他的劣行。而斯坦利也十分害怕，便将她送进了孤儿院，这就是艾莲娜成为小妹妹的原因。

辛克莱尔告诉我，如果我们能够顺利逃出去的话，就坐分销魂城的财宝，那时我们只需要数钱就能活得很滋润了。他的梦想很有诱惑力，但在这之前，找到艾莲娜，并且逃出这个鬼地方才是我的迫切需要。


在车站处会遇到本游戏中最猥琐的人——斯坦利

当我送走最后一个小妹妹时，她给我的亚当信息一点也不意外。正是斯坦利撬开酒神公园水管的裂缝，让这里变成了一团深蓝色的死寂。斯坦利见所有的亚当都被回收，以为没有了后顾之忧，便为我开启了列车。

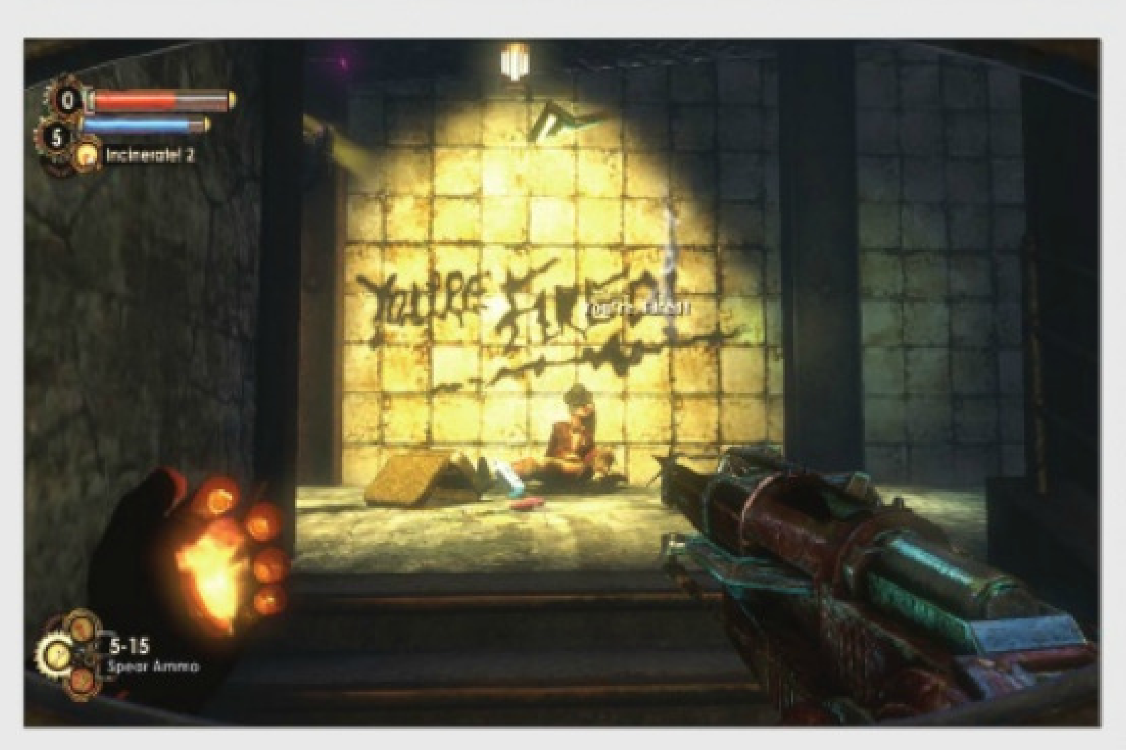
兰姆虽然对我抱有敌意，但她同时也对我变成大老爹一事感到抱歉，斯坦利是令我变成现在这副模样的元凶。她从一开始就知道一切都是斯坦利搞的鬼，但原谅了他。现在我来到了斯坦利的面前，兰姆将复仇的选择交到了我的手里。

斯坦利到了这时才知道一切都已经晚了，他像一个真正的小人一样畏缩着求我放他一马。而我则默默地给了他一拳，让他没有痛苦地死去了。

方太科技部

我们的火车终于到达了终点，被兰姆骚扰的快线之旅可谓告一段落。但迎接我的则是整个无忧城最黑暗的角落，象征着城市堕落的大老爹们正是从这里一个接着一个地被制造出来，包括我在内——这就是方太科技部。

方太早就死了，瑞恩也死了，现在这个地方归兰姆所有，以实行她极端疯狂的实验。艾莲娜就在方太科技部的底部。兰姆想利用亚当的力量将无忧城所有的精神和智慧全部灌注到她的体内，以成为至高至上的代表，这听起来比瑞恩的妄想还要令我作呕。


本关开始的这个场景暗示了亚历山大的疯狂

掌握着方太科技的是吉尔伯特·亚历山大（Gillbert Alexander），他作为一个科学家，满脑子想着的就是更高的技术，而这正是将他推向毁灭的原因。在我正向研究所进发的时候，身边的屏幕突然亮起，是亚历山大对访客的留言——当有人听到这些信息的时候，他已经精神失常了。在他还没有完全丧失理智之前，录下了这些声音，并让我到安全检查点，他会再次为我留言。

穿过海底，我来到了方太科技部。还没走到大厅，就听到了一阵热烈的争执。似乎有位融合者偷了亚当，而一个长相奇特的监视直升机在用疯狂的言语训斥着他。那位融合者十分绝望地称呼直升机为“伟大的亚历克斯（Alex the Great）”。随后，直升机放出几道闪电将他击杀而死，便扬长而去了。“伟大的亚历克斯”操着亚历山大的口音，他们应该是同一个人，但显然“伟大的亚历克斯”已经精神失常了，就像亚历山大给我们留言的那样。

直升机转过头来，屏幕上显示出了一只巨大空洞的眼睛。“伟大的亚历克斯”发现了我，并语无伦次地欢迎我这个“老产品”的到来，并召出了许多融合者来攻击我。随后扬长而去。

我解决掉了所有的融合者后在门前开启了生化检测，在检测过程中，直升机再次飞来，并随之带来了一只阿尔法型号的大老爹。它相比起其它的来说要弱一些，在我的穿甲弹扫射下躺平在了地上。随之检测结束。我进入到了公司的内部。亚历山大的第二个录音在等着我，他告诉我现在的他被泡在大量的亚当液体中，当我听到这条录音的时候，他会加强此处的防御设施，这我刚才就领教过了。他要我拿出旁边柜子里的录音，里面是亚历山大喊的密码号令，可以用它来通过一些关卡。


从熊熊烈火中飞出来的阿尔法型大老爹气势很强，实力却不怎么样

我用这录音通过了下一个检查口，并来到了安全办公室。同样需要声控密码来进入，但这时飞来“伟大的亚历克斯”直升机却从中作梗，在开关前唱了一首非常烂的歌曲，干扰了声控开关。

此路不通，辛克莱尔认为我们应该绕点远路。直接搞掉这里的安全设备。我找了没多久，便发现了用来控制警报机的继电器，“伟大的亚历克斯”就是通过这个玩意儿来掌握整个公司的安全系统。

摧毁了继电器后，“伟大的亚历克斯”显得气急败坏，这正说明我摸对了门路，现在我只需要找到剩余的继电器就可以了。


在方太剧场，亚历山大痴狂地扮演着主持人

第二个继电器在方汀剧场，在那里有个融合者正狠命地踢着一台武器售货机，却悲惨地被炸死了，留下我拿到了不少渔翁之利。就在这时，另一面的幕布拉开了，我才发现我已经置身于剧场的舞台，而那架神气活现的直升机依然在那边疯言疯语。他向观众席上坐着的死尸介绍了我，并希望找到一位嘉宾上来参与表演，当然没有一具尸体回答他。最后他找到了几位融合者，并推举他们，随后那些会瞬移的融合者们便前来与我进行了一番战斗。解决掉这些杂鱼后，两台阿尔法型的大老爹从观众席径直破窗而入，我依然使用穿甲弹扫射摆平了他们，并毁掉了第二个继电器。随后在二楼，我又毁掉了第三、第四个继电器。

干掉所有继电器后，我终于得进安全办公室，在那里亚历山大给我留下了一段录音，按一开关便可以到达真正的实验室，并且他送给我一架强化直升机护驾。当然，这是他赌在我会终结他的性命的基础之上。

当我穿过实验室的海底过道时，途经一个氧气站，辛克莱尔感到艾莲娜就在那个地方。兰姆的疯狂实验难保不会把艾莲娜变成如同亚历山大一样的疯狂。现在我需



要一把基因钥匙以到达关艾莲娜的地方，它需要从“伟大的亚历克斯”身上提取。

实验室比我想象中的还要黑暗，我找到了继电器，并开启电源为房间制造了一丝光亮，透过光我看到了我面前矗立着一座巨大的容器，而在这容器里似乎有什么东西在蠕动着。这时亚历山大的录音又再度响起，他悲伤地告诉我，无论我在这容器里看到的是什么，那就是他。融合者虽然长相丑陋，但他们至少还有两只手、两条腿。但这是什么？容器里的东西甚至根本不能称之为“动物”。艾莲娜会变成这个模样？我心中的惊骇一时多过了愤怒。没错，兰姆最初的实验对象不是艾莲娜，而是亚历山大，这个在柱状容器中的肉块。



将名为亚历山大的肉块电击至死，当然主角也可以不这么做

为了提取基因，我必需先用一些鱼饵把“伟大的亚历克斯”给钓出来，而这饵便是一种注有亚当的植物。我在实验室里搜寮了许久，利用充斥在这里的愤怒果球（可以让敌人自相残杀），打退了无数波融合者与阿尔法大老爹的狂潮。其中还有一位大老爹是从地表来寻找女儿的父亲（从我之前听到的几段录音中获悉），却被兰姆抓走改造成了大老爹。对他来说，成为自己女儿的大老爹，已经是最后一点小小的幸福了……

除此之外，我还从亚历山大的录音中得知大老姐是将长大后的小妹妹回收再利用的权宜之计，无忧城陷入了越来越罪恶的死循环。

我最后找到了三枝亚当植物，并用它们贯注进容器，将“伟大的亚历克斯”给引诱了出来。他不敢相信自己连这点诱惑都无法抵抗了，随后我提取了基因，制作完成了钥匙。

在我离开之前，亚历山大最后的录音请求我将他杀死。他警告我，无论现在的他怎么求我，也千万不要听取。亚历山大这个“人”早就死了，在那里的只不过是由一堆混沌的思想组成的怪物。他还希望我能救出艾莲娜，很遗憾他对她只能献上一声祷告。

我拉下了样本销毁开关，霎时间室内充满了“伟大的亚历克斯”绝望的惨叫以及电流通过的闪光。

冥后病院（表）

我来到氧气站，插入钥匙，乘坐电梯来到了最后的地方——冥后精神病院，兰姆用来普度众生的地方，也是将艾莲娜锁入水晶箱的地方。兰姆觉得一个完美的人，拥有无穷的智慧和永远的生命，也就意味那是一个神，是能够被制造出来的。然而我知道，事实上人想要成为神，只会是个像通天塔一样不切实际的幻想罢了。



兰姆为了阻止主角而对艾莲娜下了毒手



我们第一次目睹小妹妹眼中的无忧城，它看起来就像是真正的“无忧城”

这次我没花多大功夫，便来到了囚禁艾莲娜的隔离室。我从外面可以看到可爱的艾莲娜穿着纯洁的睡衣，却在床上不安地翻滚着。我敲击了开启隔离室大门的按钮，这时兰姆向我发出了最后通牒，并放出了两个大老姐来对付我。

愤怒的大老姐们连番发出骇人的咆哮，使用比我高出数倍力量的隔空取物能力来与我血战。但我凭借着重生的能力，最终将两位姐姐相继放倒在了地上。

在我回到隔离室前，辛克莱尔的信号出现了一些问题，他已经无法掌握我的情况，也没法与我联系。就在这时，兰姆在艾莲娜身后的黑暗中现身了。她抽着烟，缓缓地讲述着她与我之间的憎恨。自从艾莲娜被抓走作为小妹妹后，这几乎是她感到最快乐的一段时光，因为她一直希望有个父亲。以至于兰姆将她从小妹妹的改造中恢复之后，她依然无法忘记我。所以她与小妹妹们心灵相通，让那些小家伙们复活了我。艾莲娜梦到的是我，崇拜的也是我，而她的母亲只是一个可怕的疯子。对兰姆来说，我夺走了她的孩子，也夺走了她的梦想，我们彼此憎恨着对方。

由于我与艾莲娜的之间的联系太紧密，当她没有呼吸时，我也会昏迷。兰姆没有犹豫，在门将要打开的时候，用枕头让艾莲娜窒息了，而我也随之倒了下去。

当我醒来时，被铐在了一张铁床上。艾莲娜与我进行了感应，她说由于她呼吸的停止，我正在步入死亡，虽然她没法阻止，但可以帮我逃脱。艾莲娜叫来了一个小妹妹。通过给我扎针可以让我来操纵这个女孩，并为艾莲娜取得三样大老姐的装甲部件，这样艾莲娜就能帮我逃出这里了。

从小妹妹眼中所望去的世界是那么的美

丽平和，却又透着一股虚假的气息。当女孩从“天使”身上采集亚当时，世界又恢复成了黑暗与潮湿。

艾莲娜在这期间，向我述说了她对兰姆的恐惧。兰姆明确地向她表示，她的出生就是为了她的计划而服务。为了那将亚历山大变成疯子，变成肉块的计划服务。甚至还认为艾莲娜不会受到影响。

在操纵着小女孩四处走动的时候，她途经兰姆的办公室，兰姆正在通缉全城抓捕辛克莱尔，希望这个可怜的生意人能够平安无事。

小妹妹最终集齐了三件大老姐的部件，并将其送给了艾莲娜。她很快一路砍杀来到了禁闭我的房间，将我的锁打开，并救了那个与我联系的小妹妹。她在走之前给了我一个技能瓶子，是召唤艾莲娜并肩作战的技能。现在的她已经获得了比我更强大的力量，我们两个一定能逃出生天的！

但与此同时，兰姆似乎已经情绪失控了。她对女儿被彻底夺走而感到绝望，决定将无忧城彻底炸毁来换取所有人的死亡。

随后，我便与艾莲娜踏进了水下电梯，开始了最后的战斗。

冥后病院（里）

在逃亡的过程中，我们看到了无忧城最为悲伤的一面，无数受到亚当伤害的融合者在独自掩面哭泣，等待着世界毁灭的到来。无忧城是个太过沉重的故事，希望它就此埋葬不再重见天日……

走到大厅后，我们看到了辛克莱尔的救生船。但是兰姆将整座城市的道路全部封锁了。艾莲娜告诉我必须赶到控制室解除锁定，我们才有机会。这期间她会在附近办点事，如果我需要她的话就用技能来召唤。

在去控制室的途中，我突然感到一阵晕眩，看来与艾莲娜一时的切断联系正让我步入真正的死亡。但就在这不久后，出现了一件更让我晕眩的事情。有一个大老爹出现在我的面前，显得非常痛苦，手中持有控制钥匙。我不敢也不愿意去相信，但他就是辛克莱尔……他看到我便马上飞快地逃走了，为了艾莲娜，我也只能孤注一掷，追了上去。



好不容易到达了船坞，但兰姆再一次挡在了前面

辛克莱尔的身体被控制了，但他的思想并没有被操纵。他痛苦地对我说，抱歉……。

但我没有恨你，辛克莱尔。我只是有点沮丧。

兰姆这时劝说艾莲娜与她一起进入救生艇，将我抛下。但艾莲娜已经选择了我，“父亲”。

我一路追踪辛克莱尔，最后他将自己锁在了一间屋子里。他请求我，找到打开门的方法，然后……杀了他。虽然这很无奈，但是他宁愿死也不做兰姆的奴隶。

我从旁边两个角落尸体边的录音，得知了两部分的密码，将它们合起来即是打开门的钥匙。解开密码锁后，我迎来了最艰难的一场战斗。虽然我并不情愿让和善而只是有些投机心理的辛克莱尔死于我的手中，但我现在别无选择，为了女儿，我只能尽快杀死了他。

辛克莱尔感谢我让他获得了解脱，便永远地安静了下来。我拿到了控制钥匙。解除无忧城所有封锁意味着关押的犯人也会一并逃出来，而他们与许多大老爹正在外头狂欢呢。我没空去管那么多，召唤出艾莲娜后，我与她一同杀了出去。

兰姆到最后关头，依然认为她是最正确的人，对艾莲娜彻底失去了信心，她炸掉了救生艇的压缩仓使它不能上浮。但艾莲娜又想出了另一个方法，那就是与小妹妹们一同利用亚当发出热量令海水沸腾。

我们从儿童监护室将兰姆剩余的小妹妹全部召集了起来，最后回到了船坞大厅前。艾莲娜与小妹妹们一起燃烧海水，而我则必须在这段时间面对大量的融合者、直升机和大老爹们，现在的我正在



辛克莱尔之死，这里主角有多种方法可以进入他所在的房间

最佳状态！

不久后艾莲娜也复归了战线，我们就像真正的父女一样战斗着。兰姆咆哮着说我将她的女儿带入了一个无助的、绝望的世界。但这并不是真实的，艾莲娜走向的是希望，而绝望的只会是这座无忧城！

当一切准备就绪后，我按下了释放船坞的按钮。整个大厅瞬时被水流吞没了，我将顶上两根巨大的水管打爆后，平衡了气压，不然电梯门不会打开。

从电梯出来后，我与艾莲娜奋力向救生船跑去，但没想到，那里还有着兰姆的最后一击——大量的炸药。艾莲娜利用瞬移逃脱，而我则被炸飞了出去……



艾莲娜给了主角一针，将其神志抽出，与她永存

情急之中，我抓住了救生船的栏杆。透过小窗，我看到艾莲娜正给兰姆戴上氧气口罩——她被宽恕了。水面上不是兰姆所想的黑暗世界，也不是乌托邦。

“我和你就是乌托邦。”艾莲娜说。

救生艇升到了水面之上，艾莲娜将我的神志抽离了大老爹的身体，保存在她的身边，从此后我便与她同在，永不分离。



《黑镜II》流程篇

■河南 耿璐

精品 总评	8.3
制作	Cranberry Productions
发行	ANACONDA
类型	冒险解谜
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.3
音效 Sound	8.3
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	8.5

为什么要玩这款游戏

继2003年冒险解谜类游戏《黑镜》横空出世以来，由于其细腻的侦探解谜元素，精致的场景设置，人性化的操作和代入感极高的悬疑剧情而受到玩家的热捧。如今，经过了七年之后，德国知名游戏开发商不莱梅公司终于发布了续作《黑镜Ⅱ》。在视觉方面，本作延续了前作精致的场景画面，还强化了许多细节设计；在操作方面，提供了两种模式可供选择，既可以挑战多种谜题，也可以选择简单模式专注于探索剧情。而最值得一提的就是剧情，在游戏中相互交织的各种离奇死亡事件都是以戈登（Gordon）家族及其轮回的诅咒为背景，其中许多人物设定和情节都是延续前作而来，整个故事情节就如同在阅读一部恐怖、悬疑小说一般。因此，可以说这款游戏适合于所有具备强烈好奇心的玩家来尝试。

注：本篇攻略仅介绍游戏流程，完整游戏剧情请参见《大众软件》七月中旬刊。

BLACK MIRROR II 第一章

1993年，比德福特镇，缅因州。

老板的命令

1.主角达伦（Darren Michaels）在放假期间来照相馆打工，物品栏内有比德福特镇的明信片、地图和照相机。

2.打开配电箱，找到坏了的保险丝（左起第二个），点击取下扔掉，提示需要更换新的保险丝。在右边搁架上找到一盒保险丝，从物品栏中右击盒子取出一个保险丝。点击打开配电箱，点击新保险丝将其安装上。将保险丝右边的电闸推上，电路接通。

3.上楼后，点击取得店面右下角的立式矮广告牌。再点击大门自动出门放广告牌。第一次遇到安吉丽拉（Angelina），随后老板福勒（Fuller）安排达伦去送信和取

操作说明与游戏提示

1.鼠标移动到热点物品上会变成红色，点击屏幕右上角的齿轮状图标（Hotspot）或者按空白键或H键可以看到场景内所有热点物品。

2.在热点物品上点击可以看到物品描述，右击可得到详细信息，双击可以取得或操作物品。鼠标箭头上出现手形状或齿轮状也表示可以调查或操作物品。最好详细调查所有热点物品直到鼠标箭头变灰为止。

3.物品栏中的明信片地图可右击打开，点击它可在已开通的场景内相互跳转。

4.按Tab键可跳过过场对话与动画。

5.选择简单模式开始游戏的话，游戏内的小谜题可以跳过。

6.注意存档，在游戏的某些场景中如果反应过慢或者不当操作会让主角死亡。

包裹。

4.出照相馆往前走进入港口广场（Harbor Promenade），在水边的栏杆处可以得到一根铁棒。进入右边邮局大门与女店主罗茜（Rosie）谈话，但是店主只顾与朋友说话。出门点击右侧红色跑车，报警器响起。马上进入邮局，女顾客听到警报跑出店查看，趁机找店主领取包裹，失去领货单后得知还有另一个给福勒的包裹，但现在不能取。邮局的桌子上有空白领货单，和店主对话问她有没有寄给自己的包裹，趁她蹲下找包裹的时候，拿一张空白领货单。

5.回到照相馆前，往另一头走到广场（Main Square），从广场往右进入彼芭餐厅（Biba's Diner）。看到陌生男人在和彼芭夫人（Mrs. Biba）交谈，与彼芭夫人交谈送信，夫人见信生气地将主角赶走。要离开时被纽豪斯医生（Dr. Newhouse）叫住，得知母亲失约，答应打电话给母亲询问。

弄响这辆车的警报器，将碍事的女顾客引出来



从广场右侧进入彼芭餐厅

母亲的意外

1.离开餐厅，用明信片地图跳转回照相馆，在门口遇见安吉丽拉得知老板福勒试图非礼她，答应替她取回照片送到荒野海岸酒店五号房间（Wild Coast Room 5），并看到在彼芭餐厅见过的陌生男人在跟踪她。

2.从地下室左边门进入福勒办公室，用桌上电话给母亲打电话，福勒进来提到母亲曾打电话来。赶回家发现母亲晕倒在地，点击左侧进入房间一侧，点击桌上电话呼叫救护车。

母亲的药物与病历

1.纽豪斯医生（Dr. Newhouse）交代找到母亲所使用的药物与医疗记录。点击客厅沙发上的手提包，调查拿到医保卡。

2.在桌子前面的咖啡桌上拿到一瓶药(Pill Dispenser)。点击客厅右侧进入浴室，从墙上吊柜中取得另一瓶药（Medications）。

3.进入卧室，打开右上方床头柜抽屉，找到上锁的地址本。调查卧室窗台上的花盆，再次点击移动花盆取得小钥匙。用钥匙打开上锁的地址本，右击取得家庭医生的电话号码。使用客厅的电话与家庭医生联络，离开房子，由广场（Main Square）的左边进入医院。

母亲的医疗保险

1.与医院接待员（Receptionist）对话，交出母亲的医保卡和药，等待。

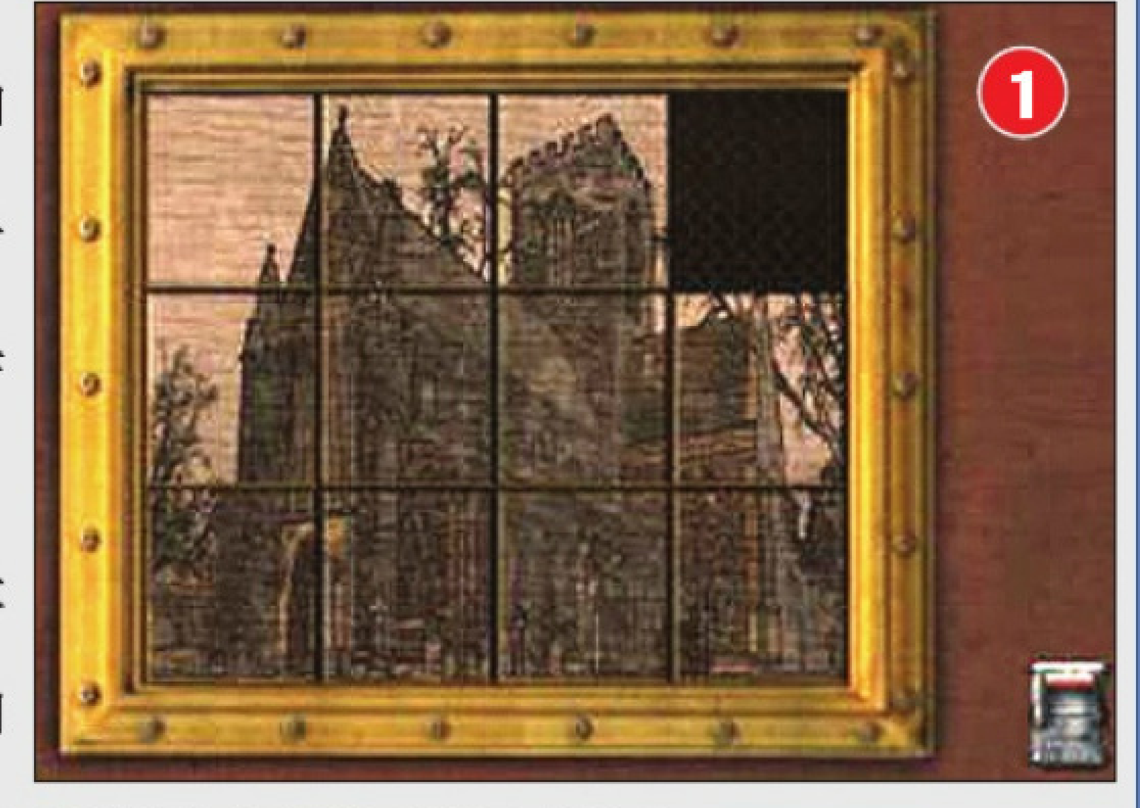
2.得知母亲的医保卡出了问题，接待员交还了母亲的医保卡，建议回去找银行转账单。

3.在母亲的床上拿到听诊器，在抽屉中拿到泻药，在床下看到磅秤。

4.离开房间再次看到陌生男人在向接待员打听，与接待员对话得知陌生人是英国人，点击X结束对话。

滑块谜题

1.回家进入母亲房间（Bedroom），调查书桌，打开滑块拼图谜题（如图1），在游戏的简单模式中可以跳过小游戏。



2.解开迷题后打开书桌，得到木制珠宝盒和银行转账本，右击转账本得知医保已经支付。看到C寄来的信件。

3.回到医院将转账本与医保卡交给接待员。进入病房看望母亲，她突然抓住主角的手警告他。

偷听陌生人与福勒的谈话

1.回到照相馆，看到福勒在与那名陌生男子谈话。从照相馆大门右侧进入后院（Backyard），从窗户中看到他们谈话。

2. 在狗笼边取得喝水的碗，在工具棚（Tool Shed）边上得到钓鱼线，得到麻绳，点击门边的水桶得到水桶把手。

3.将鱼线与水桶把手组合得到带钩的绳子，点击将其使用在门上的活动窗户上就可以打开门了。

4.进门偷听陌生人与福勒的讲话，直到布谷鸟钟开始报时。

5.看到陌生人离开后进入照相馆，在福勒办公桌电话的右侧得到圆珠笔。出门进入地下室，看到照片背景墙后的密室门，与福勒争吵后被解雇。

取得安吉丽拉的照片1：取得相片纸包裹

1.在物品栏中将圆珠笔与空白领货单组合，得到填好的领货单。

2.到港口的邮局，从店主罗茜（Rosie）处得知领货单还需邮递员签名，还可得知店里的那位顾客是摄影模特。在门右侧的货架上调查旅游指南可得知柳树溪（Willow Creek）的信息，以及塞缪尔·戈登（Samuel Gordon）与12岁的

维克多（Victor）之死。

3.跳转到医院场景，在母亲病房内看到床头柜上的贺卡，调查发现上面有邮递员帕克的签名，取得贺卡。在物品栏内组合贺卡与填好的领货单，得到签名后的领货单。在医院大门右侧的等待区椅子上可得到时尚杂志。

4.回到邮局，将签名后的领货单交给罗茜，得到相片纸包裹。与邮局内的金发顾客交谈，骗她说福勒曾是有名的摄影师，自己是记者，将在医院取得的时尚杂志给她看，她马上离开去请福勒给自己照相。回到照相馆看到福勒离开照相馆。

取得安吉丽拉的照片2：保险箱谜题

1.从后院后门进入照相馆，调查办公室的保险箱，使用听诊器，保险箱需要五个数字，单击逆时针拨动数字盘直到听到滴答声，接着右击顺时针拨动数字盘，依此类推找到五个数字，分别是90、50、70、20、20，打开保险箱，取得安吉丽拉的相片胶卷。

取得安吉丽拉的照片3：冲洗照片

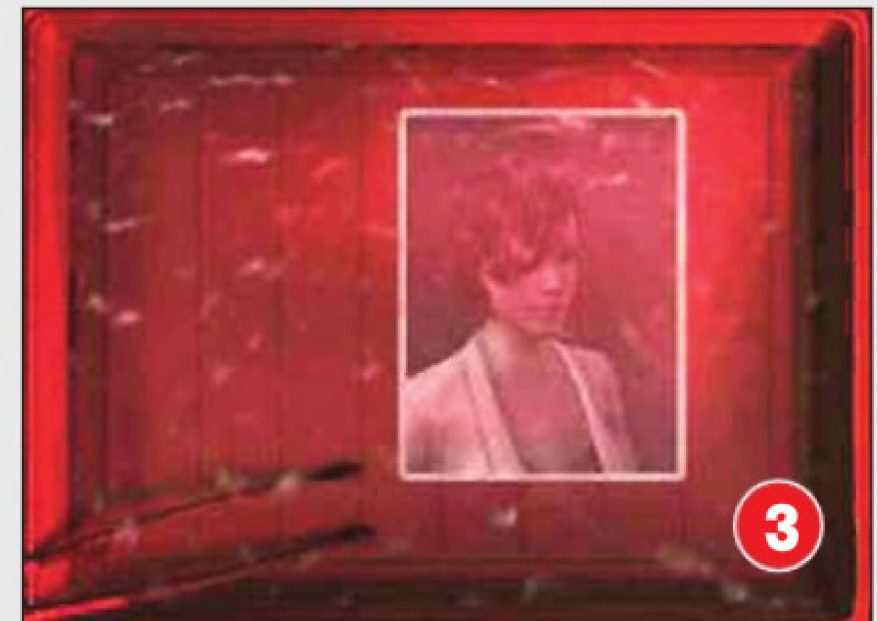


1.到地下室，点击架子边的木板，将板子弄倒，调查架子取得显影液。

2.上楼进入左侧照相机柜台后有帘子的暗房，在帘子后取得蒸馏水，在桌上靠墙的地方找到定影剂，东西找齐了主角会说“开始冲洗照片吧”。

3.将蒸馏水分别倒入右边的水盘和左边的显影盘，再将显影剂分别倒入显影盘和小筒状的显影容器，如图2。

4.将胶卷放入显影容器并摇晃一下，点击后主角会将容器内的液体倒掉，再将定影剂倒入显影容器，点击容器取出显影后的胶卷。



5.右击物品栏内的照相纸包裹会拆掉包装取出照相纸，将照相纸放到右边的放大机上，点击将显影后的胶卷也放在放大机上，点击放大机开启机器，等待放大机边的计时器计到5秒时，迅速点击机器将其关掉，得到曝光后的相片。

6.将曝光后的相片放到显影盘内，等候直到看到照片显露出如图3的清晰人像为止.点击显影盘，主角会取出相片放入水盘清洗，如果操作不准确，将再重复一遍冲洗过程，直到主角说光线与对比度刚好，就可以得到第一张相片。

7.再重复一遍冲洗步骤（即步骤5和6），得到冲洗好的相片。

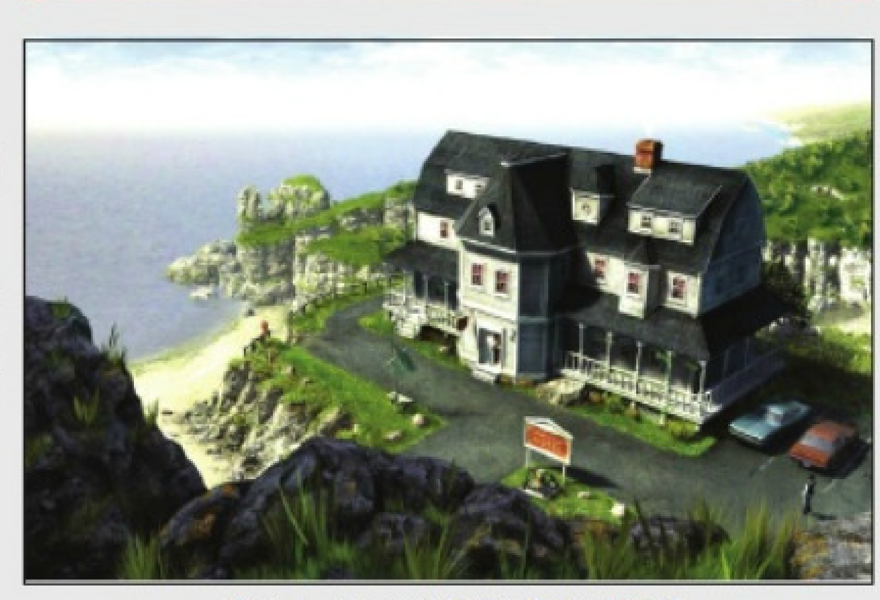
彼芭夫人的信件

1.听到门铃响，出去见到彼芭夫人，收到她交给福勒的信。

2.回自己家，进入客厅右上角的厨房，在炉子上得到空水壶，在水槽上使用空水壶，得到装满水的水壶。

3.将水壶放在炉子上，点击炉子烧水，当主角说水开了在冒气（It's steaming）的时候，将信放到水壶上，看到了钱（1500 Dollars），怀疑彼芭夫人被福勒勒索。

4.回到照相馆，将信丢到福勒的信箱里。


安吉丽拉住的荒野海岸酒店

见安吉丽拉

1.来到港口，在邮局的背后可看到荒野海岸酒店路标（Sign to the Wild Coast Hotel），进入酒店。

2.与前台老板说话，来到安吉丽拉的房间，交出照片与她交谈，并为她拍照。

3.下楼又见到陌生男人出现，向老板打听安吉丽拉的情况。


美丽的安吉丽拉见到主角十分高兴

冲洗照片

1.主角说他可以使用家里的浴室冲洗照片，但是需要两个盘子、红色灯泡和放映机。

2.去彼芭餐厅，点击餐厅门外的装饰灯串上的红色灯泡，取得灯泡。进入餐厅，在柜台上可以取得面包片和醋。

3.来到照相馆右侧的旧货商店（Junk Shop），与盲人店主艾迪（Eddie）交谈，在店中的架子上见到了放映机。点击柜台左侧无线电上面的对讲机主角会与店主交谈，再次交谈所有的话题，过一会儿后，艾迪会让主角帮他鉴定纪念币。将纪念币使用在柜台上的图鉴上，发现是1793的纪念币，价值2500美元，告诉艾迪。

4.艾迪会让主角帮忙取回他和荒野海岸酒店老板打扑克输掉的拐杖。来到酒店，与老板交谈直到他交还了拐杖。回到旧货店将拐杖交给艾迪，借到了放映机。

5.回到家在厨房水槽下面的橱柜里拿到一个碗。需要的物品都拿到后，来到浴室，主角会自动去冲洗出相片并自己留下一张（Single Picture of Angelina）。

主角与安吉丽拉在餐厅交谈，安吉丽拉打开了母亲的首饰盒，看到了母亲在柳树溪黑镜城堡外所拍摄的照片，安吉丽拉明显十分惊讶，但她什么也没说。

第二章

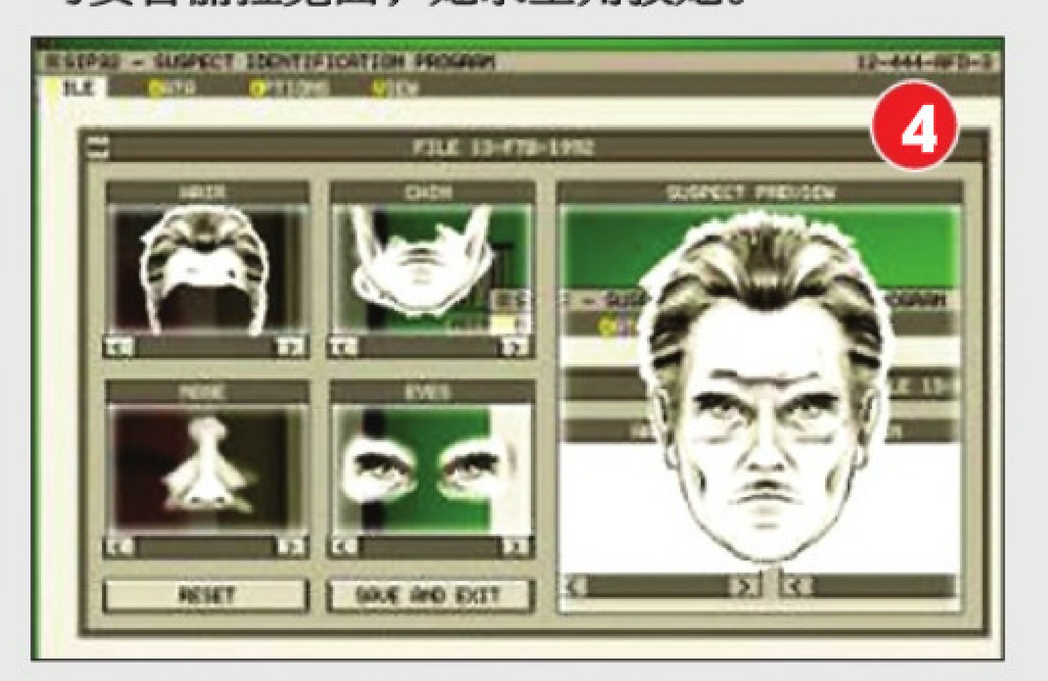
BLACK MIRROR II

警察局的康利警官（Capt.Conley）来询问关于福勒的事，得知福勒被刺死了，由于安吉丽拉出现在现场并浑身是血，她被关进了监狱。警官要求主角对所见的陌生男人做画像。

做画像

1.离开房间去警察局，与女警官对话开始做画像，在操作界面中选择合适的外貌特征后，可按“Save and Exit”退出界面，也可以选择“Reset”重新开始，如果选择的特征不正确就要再重复一次。

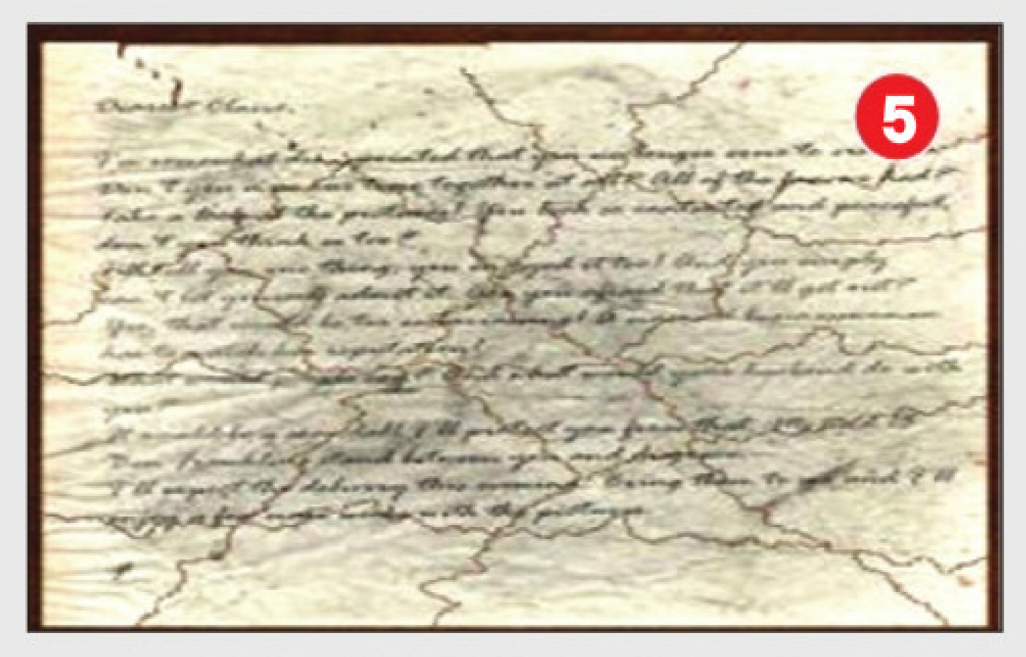
2.正确选项分别是棕色、往后梳的头发（Brown，Combed-Back Hair）；小而直的鼻子，两边有皱纹（Small Straight Nose with Wrinkles on the Sides）；眼窝深陷，深色眼珠（Deep-Set Eyes，Dark Eyebrows）；薄嘴唇，小胡子（Thin Mouth，Small Moustache）；微微下垂的脸颊（Slightly Droopy Cheeks）。得到画像，如图4。这时与安吉丽拉见面，她求主角救她。



证明福勒的敲诈行为1：找到敲诈信

1.来到彼芭餐厅，在餐厅门口看到彼芭夫人丢了什么垃圾，调查垃圾桶得到碎纸片。

2.右击碎纸片出现拼图谜题。单击选定纸片，右击旋转纸片，拼接正确的纸片将不能再移动，完成后得到拼好的信件，如图5，读信件证实彼芭夫人被福勒敲诈。



证明福勒的敲诈行为2：找到福勒的密室

1.来到照相馆发现已经被警察封锁，到后院（Backyard），调查右侧的窗户防盗网和地上的铁栅，在窗户上使用麻绳，在系好的麻绳上使用在邮局外得到的铁棒，使用这个简易装置打开了地上的铁栅，进入地下室（Basement）。

2.调查密室前面挂着的照相背景墙纸，左侧有五根绳子控制不同的背景墙升起和落下。第一根绳索对应海滩背景，第二根对应德国天鹅城堡，第三根对应中国长城，第四根对应美国亚利桑那州的纪念碑谷，第五根对应埃及的狮身人面像。

3.上楼来到福勒的办公室，调查墙上的地图，在地图边的便签上看到提示，再次点击世界地图，主角会发现便签上写的世界旅行路线是犹他/亚利桑那、夏威夷、埃及、中国、欧洲（Utah/Arizona，Hawaii，Egypt，China and then Europe）。

4.回到地下室，按旅行路线的顺序拉下绳索，按4、1、5、3、2的顺序拉下，背景全部升起，露出密室的门。调查门发现门上有密码锁，需要去医院检查福勒的遗物找寻线索。

证明福勒的敲诈行为3：打开福勒的密室

1.来到医院与前台护士对话得知福勒在停尸房（Morgue），在旁边的柜台上发现洗手液的运输单，但现在无法取走。

2.进入病房，调查监控仪器，点击拔下仪器的插头，仪器开始报警，护士前来查看。迅速回到前台，取得洗手液运输单。

3.与左侧小房间内的保安对话，给他洗手液运输单试图进入停尸房，但是没有货物箱无法进去。

4.跳转至邮局，在货架边的地板上得到空包装盒，回到医院再次与保安对话试图进入，但被告知还需要出入证。

5.跳转到彼芭餐厅，与医生（Doctor）对话，再与彼芭夫人对话要一杯咖啡。主角把咖啡泼到医生身上，彼芭夫人将医生的白大褂挂在柜台边，点击白大褂取得出入证。回到医院，保安检查了运输单（Delivery Note）、货物箱（Package）和出入证（Pass）后，主角可以进入停尸房。

6.进入停尸房，在墙边的推车下层得到注射器。检查墙上的文件，推断福勒的物品是448号。点击448号盒子，取得福勒的一串钥匙。

7.回到照相馆，右击物品栏内福勒的钥匙，得到小六角形钥匙。上楼来到福勒办公室，检查墙上的挂钟，在挂钟右下角上的小洞上使用钥匙，得到一个小盒子，右击盒子得到四张幻灯片。

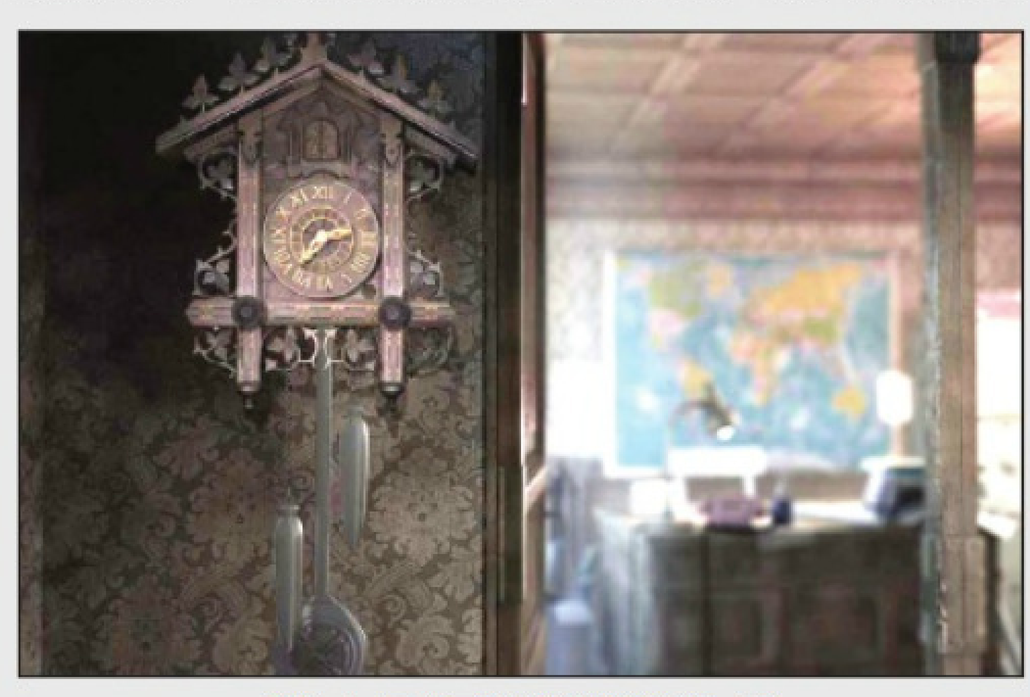
8.来到照相馆大门处，检查柜台上的灯箱，将幻灯片放在灯箱上，出现小谜题。单击选择幻灯片，右击旋转，将四张幻灯片旋转叠放，使幻灯片上的笔画重合得到数字2482。

9.在地下室密室的门上输入2482，检查地板提示还需要找出福勒的体重才能打开锁。回到医院，在病房的地板上得到磅秤，进入停尸房，主角提示必须要引开保安。

10.在保安室右边的自动售货机上取得一瓶饮料，到病房将注射器与泻药组合得到有泻药的注射器，再将注射器使用到饮料上得到加了泻药的饮料。将饮料给保安迪克（Dick），他离开了保安室。

11.进入停尸间，在福勒的尸体上使用磅秤，再在停尸房外间的空床上使用磅秤，推算出福勒的体重是134公斤，比自己重了45公斤。随后保安进入将主角送进警察局，而后又被释放。

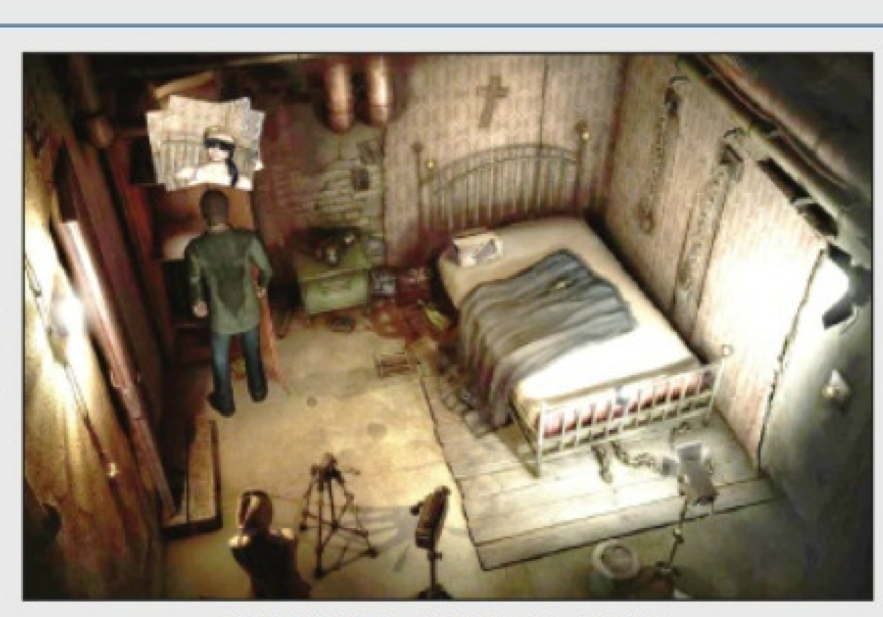
12.回到照相馆，点击密室门口的地板，主角会增加45公斤的重量，再点击门上的锁输入2482，密室打开。


挂钟上有个可以插进钥匙的小孔

证明福勒的敲诈行为4：找到证据

1.调查右侧的窗帘，在窗帘的后面发现有六角形缺口的金属板。调查床尾的立柱，得到铜球，在金属板上使用铜球，打开机关后，现在可以打开门边的立柜，调查柜子得到勒索彼芭夫人的照片。

2.进入医院旁边的警察局，陌生男人出现，原来他是私家侦探雷金纳（Reginald Borris），他在安吉丽拉的房间拿走了主角为她拍的照片，试图诬陷她杀了福勒。

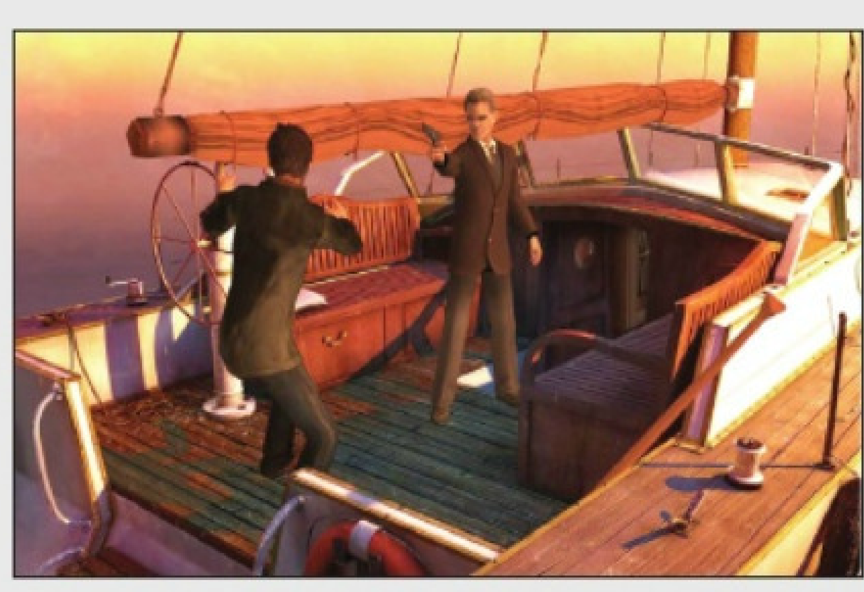

这间龌龊的密室真让人恶心

调查安吉丽拉的房间

1.跳转到酒店，看到酒店老板在走廊上打海鸥，他不让主角进入安吉丽拉的房间。

2.出酒店，在物品栏中右击面包片得到面包屑，在走廊上使用面包屑，引来海鸥，等待酒店老板出来打海鸥，进入酒店，在前台取得房间钥匙。

3.进入安吉丽拉的房间，调查床头的灯罩，找到窃听器，调查墙上的通风窗，得到无线电发射器。离开房间，与酒店老板交谈后离开酒店。


与雷金纳的交锋

调查窃听器与侦探雷金纳

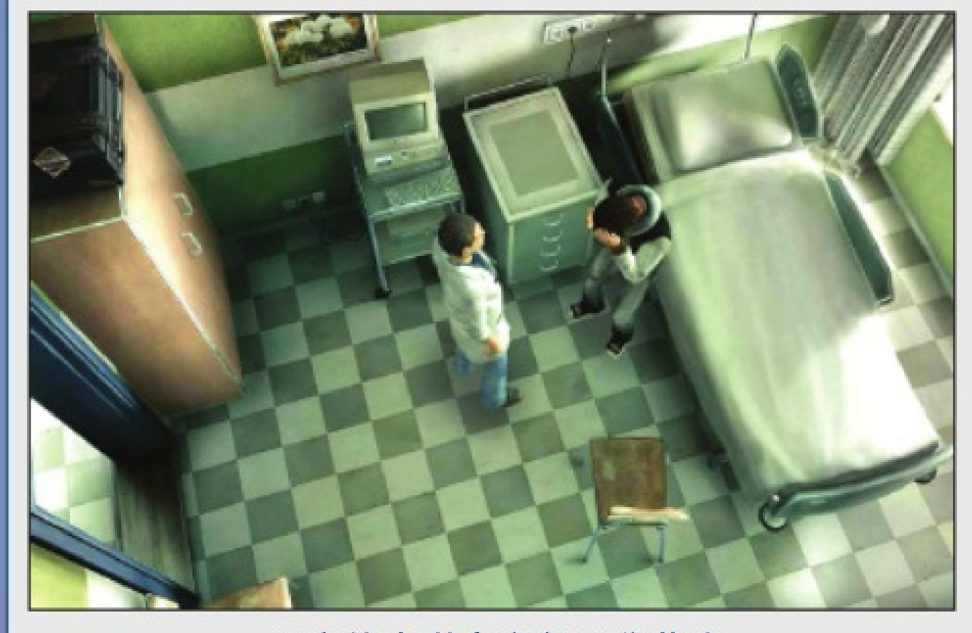
1.来到照相馆边的旧货商店，与艾迪交谈，得知他也检测到了无线电讯号，并且讯号会在今天再次发出，要检测到讯号来源，主角需要找齐几样东西。

2.点击挂在艾迪商店柜台上的工具，会购买到钢丝钳。来到彼芭餐厅，在餐厅门口的灯带上使用钢丝钳，得到电线，再将电线与钢丝钳组合得到铜丝。

3.回到照相馆后院，取下之前用来打开地下室的铁棒。

4.回到家，在客厅电视机右边得到耳机，在客厅左侧的望远镜上点击得到指南针。

5.回到旧货商店，将找齐的东西交给艾迪，进入探测器小谜题，按住鼠标左键开始探测直到声音最大时松开，找到信号源后点击右下角的红色按钮，找到的方位是-73。回到旧货商店，与艾迪谈话，得知雷金纳在海岸边的船上。


母亲的去世令主角万分悲痛

调查雷金纳的船

1.来到船上，从右侧进入船舱，调查笔记本电脑，看到黑镜城堡的照片。调查右边的吊柜，发现关于安吉丽拉行踪的文件，得到一张画线的透明铝箔。调查墙上照片看到自己被监视拍下的照片。

2.调查墙上的画，移动后看到保险箱，发现保险箱上的拨盘都是各种方位而不是数字，这时先右击退出保险箱界面。调查船舱左侧墙上的地图，在地图上使用找到的铝箔，在地图上右击旋转铝箔，使铝箔上的线与星号标注（Asterisk）和地图上的正好相接，提示说线条的方向依次是SW、S、SE、E、NE、NW。再次调查保险箱，左键单击旋转拨盘到SW，接着右键单击旋转到S，依此类推输入六个方位，打开保险箱，取得有凯尔特标志的戒指和软磁盘。

3.试图在笔记本电脑上查看磁盘时没电了，调查船舱右边的座椅，发现座椅下有个上锁的柜子，调查电脑桌下面的抽屉取得钥匙，使用钥匙打开座椅下的柜子发现发电机，点击油箱提示没油了，出去到甲板，检查左侧的抽屉盒得到油桶。进入船舱在发电机上使用油桶，点击发电机恢复电力。此时注意存档。

与雷金纳的交锋

1.调查笔记本电脑，看到了母亲在1973年一起可疑的车祸后的所有医疗记录，以及彼芭夫人在福勒家的照片，安吉丽拉在那之后到达的照片等等，都是证明安吉丽拉无辜的证据。

2.这时雷金纳回来了，他持枪想带走主角。两人来到甲板，迅速点击甲板上的风帆（Sail Boom），帆膨胀起来打翻了雷金纳，接着再迅速点击右侧的桨攻击雷金纳使他落水，此时如果行动缓慢或错误会被枪击身亡。

安吉丽拉被释放，她向达伦告别后去了英国。达伦随后被叫到医院，但母亲已病故。他接到安吉丽拉的电话，她提到雷金纳在柳树溪并突然开始呼救，电话被挂断，达伦决定赶去英国。

BLACK MIRROR II 第三章

达伦到达英国的柳树溪（Willow Creek），住在镇上唯一的酒店戈登豪华酒店（Gordon's Palace）。

进入安吉丽拉的房间

1.与前台的老板莫里（Murray）谈话，得到12号房间钥匙，得知安吉丽拉登记在13号房间。调查柜台边的货架，购买到明信片地图可以实现场景之间的跳转。进入大门点击12号房间，将行李放入房间。

2.在客房右侧的桌子上取得报纸和火柴。出去回到酒店大厅调查前台后面的钥匙柜，提示说只要老板莫里在，就不能取得钥匙进入安吉丽拉的房间。

3.与莫里谈话后离开酒店，调查酒店外面墙边的一堆落叶，在落叶上使用报纸，接着使用火柴，点燃落叶，再进入酒店告诉莫里，引开他后点击钥匙柜取得安吉丽拉房间的钥匙。此时还可在大厅的咖啡桌上取得一瓶酒和小刀。

4.进入大厅左上角的门，用钥匙进入13号房间，在电视机下面的柜子中得到安眠药。调查墙上的照片取得一张空白纸。调查床上的毯子取得羊毛线。调查桌上的水杯，在杯子上使用酒瓶倒入酒，接着使用羊毛线放入杯子制成临时的灯芯，使用火柴点燃灯芯，在点燃的灯上使用空白纸，在物品栏中再右击纸就读到了信。

5.此时调查房间内的床可以发现床底有一个秘密地洞，但无法打开。离开酒店去到柳树溪镇。

第一次阅读戈登家族史志

1.进入博物馆先与保安波比（Bobby）交谈，调查玻璃柜中的戈登家族史志，想看到书的其他页但展示柜锁上了。返回与波比交谈得知他有钥匙，提示说要想办法拿到钥匙。这时点击桌上的泡泡液后自动与波比说话，他说他饿了。

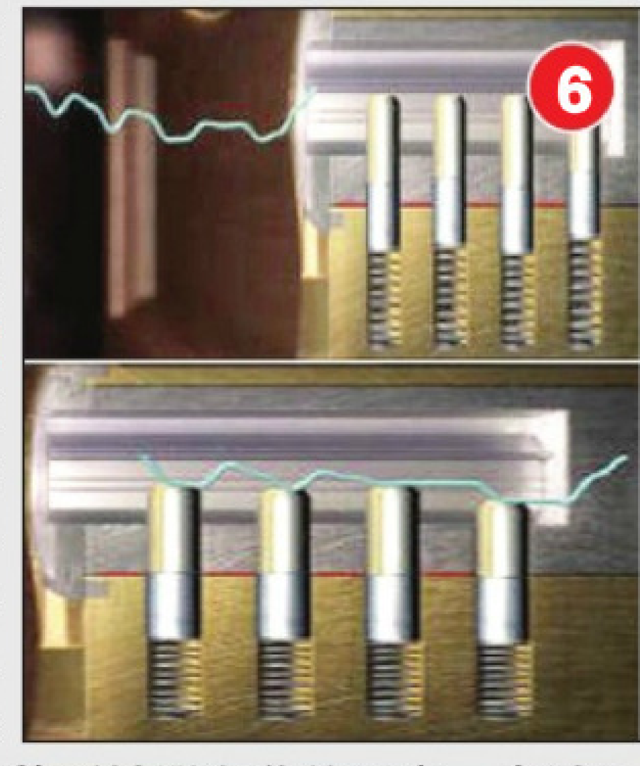
2.离开博物馆，到桥另一头的小摊与摊主汤姆（Tom）交谈，购买一份辣肉酱。回到博物馆，将辣肉酱交给波比，得到点火棒。

3.再次与波比交谈后可以得到泡泡液，调查玻璃柜左侧的壁橱，会自动将肥皂加入泡泡液。离开博物馆，可以使用桥边小码头上的水桶，点击拉动码头上的绳索即取得一桶水。也可以使用酒店门口的饮水池来将水灌入泡泡液。回到博物馆将制作好的泡泡液交给波比，趁他背对主角玩泡泡的时候点击椅子上的衣服取得玻璃柜钥匙。但此时博物馆关门了，不能打开柜子查看史志只能离开。

安吉丽拉的信

1.回到酒店得知有一封寄给安吉丽拉的信，但老板莫里将信锁起来了。离开酒店来到镇上的酒馆（Pub），与汤姆反复交谈直到他交出开锁工具。

2.回到酒店，在莫里的茶里使用安眠药让他睡着，在柜台后面的上锁柜子上使用开锁工具，进入开锁小谜题。



3.当锁芯中四根钢管上的线与弹簧上方那条红线重合对齐时，锁就能打开（如图6）。按住左键拖动鼠标弯曲开锁器，单击即将开锁器送入锁芯，根据钢管上的线与红线的距离调整开锁器弯曲的弧度，多试几次就可以开锁，也可在简单模式中跳过谜题。

4.得到信件，提到打开床下地洞的提示是两个德国兄弟写的故事以及GFT/62/17/1/25。

进入秘密地洞

1.调查房间门口的书架得到格林童话书（GFT Book），从书上撕下目录页，分别找到62对应蜂后（Queen Bee），17对应白蛇（White Snake），1对应青蛙王子（Frog Prince），25对应七只乌鸦（Seven Ravens）。

2.进入安吉丽拉的房间，调查床下的盖子，旋转内圈数字拨到62、17、1、25。旋转外圈动物使数字转动到相应的动物一侧：62对应蜜蜂，17对应蛇，1对应青蛙，25对应乌鸦。打开盖子。

3.洞内太黑，出房间门，调查书架上的钟，使用小刀打开钟取得电池。到酒店大厅，在柜台上得到灵魂钥匙，在物品栏中将电池与灵魂钥匙组合。回到房间，进入地洞。

地下迷宫

1.下到管道交叉点，点击“绕过拐角”（Round the Corner）转换场景。

2.来到新场景，有三个出口——“后退（Back That Way）”“向上的楼梯（Ladder to Go Up）”和“向右（to the Right），点击走向“向右”。

3.到“向右”后，在右侧取得一根铁棒。点击走向“向左（to the Left）”。到“向左”后，点击走向左边的“后退”。到“后退”后，点击走向“左后（Back Left）”。到“左后”后，点击走向“向后（Backwards）”。到“向后”后，在地上可以拿到木梁，再点击走向“向前（Forwards）”。到“向前”后，点击走向右边的“后退”。到“后退”后，点击走向“右后（Back Right）”。


前往柳树溪镇博物馆

4.到“右后”后，看到一扇铁门，使用铁棒撬开门，接着要用木梁撑住门，否则主角会被压死。

5.爬过铁门后，点击走向“左后”。到“左后”后，点击走向“向右”。到“向右”后，点击再走向“向右”。

6.到“向右”后，看到一根粗大的管子，调查得到一块破布，而后点击管子往下滑。

地下密室

1.滑落后灵魂钥匙也坏了，一片漆黑，按住空格键可以看到热点物品，点击热点可以取得破抹布和金属管，组合两者得到火把。根据热点提示将火把放在油桶上使用。再使用火柴点燃自制火把。

2.调查左侧门边的控制箱，点击控制箱下面的电线把它接上。再调查门取得卡在门上的金属棒。重新调查控制箱，点击打开灯和铁门。

3.出去发现被蒙面人困在了小牢房里，取得铁链和螺丝刀。

逃离牢房


主角被困在了一间小牢房中

1.反复调查牢房门直到提示可以用焊枪打开门。

2.在牢房中取得铝盘，将物品栏中的小刀和铝盘组合得到铝粉。反复调查门上的铁锈，在门上使用小刀，可以组合得到焊粉。在牢房锁上使用焊粉。

3.取得挂在架子上的点火器，点燃桌上的炉子，在炉子上使用点火棒得到燃烧的点火棒。在牢房锁上使用燃烧的点火棒将锁融掉。

4.往左走主角会自动打开灯，打开柜子检查死去的雷金纳，找到一张写了几句诗的纸，再次检查得到绝缘胶带。

潜出密室

1.点击打开密室下方的舱口，下到舱内看到另一个舱口。回到密室，调查左边的柜子得到炸药，调查右边柜子里的盒子得到保险引线。在左侧大门的边上可以看到引爆装置。

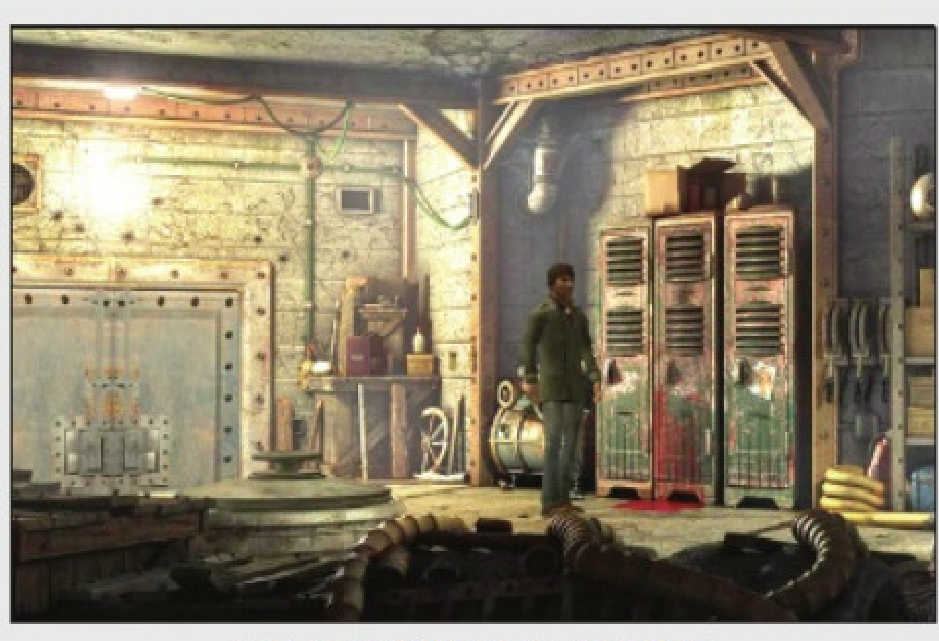
2.从舱口下去，在下一层舱口上使用炸药，在炸药上使用保险引线。上来在引爆装置上使用保险引线，点击按下引爆装置引爆炸药。

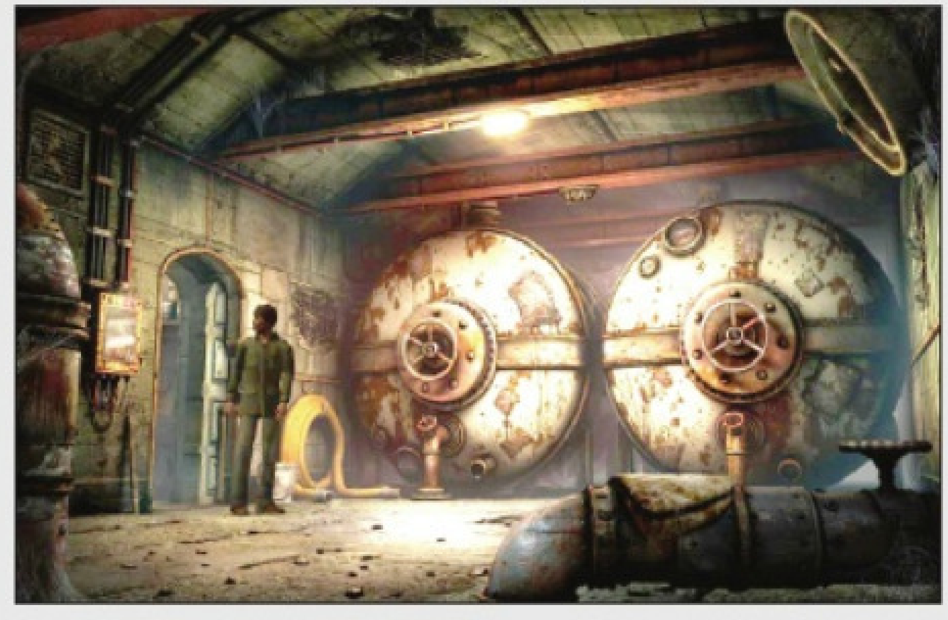
3.下去检查发现仍未炸开，上来分别从左边和右边的柜子里再次取得炸药和保险引线。下去舱口调查左上方的混凝土梁，在混凝土梁上使用炸药和保险引线。上来在引爆装置上使用保险引线，再次点击引爆炸药。

4.再次下去检查发现混凝土梁压在了舱门上。上来在拉闸的右边调查蓝色包装箱得到蓝色橡皮艇。将橡皮艇与铁链组合，下去舱内，在倒下的混凝土梁上使用装了铁链的橡皮艇。点击橡皮艇使其充气，将梁弹开，打开了下层舱门。在梯子边的地上可以得到手套和扳手。

5.上去密室，调查立柜右侧的拉闸，将左边的杆拉起，右边和中间的放下，打开水库房的门，拿到拉闸边的水管。来到牢房右侧的水库房，取得另一截水管，在物品栏中组合两截水管，在左边的水箱出水口（Outlet）使用组合好的长水管。下到下层舱，在手套上使用绝缘胶带得到绝缘手套，在右侧的橘红色电缆上使用绝缘手套。自动上来后在舱门使用长水管。回到水库房，点击打开左边水箱的出水口，开始往下层舱灌水。

6.水灌满后，点击舱门主角自动潜入了下层舱，场景转换为密室外，迅速在栅栏上使用扳手拧开栅栏，否则主角会淹死。


从铁柜门内渗出了大量的鲜血


想要逃出生天就只有靠这两个大水罐了

逃脱矿井

1.点击右边大门，再点击门左侧边上的按钮可以打开密室的大门。在门右侧的台子上取得大铁链。点击调查左上角墙边的栅栏口，将大铁链拴在栅栏上。

2.进入密室，在大门右侧的压缩机轮上使用扳手得到调速轮。出去密室在左边的老矿车上使用调速轮。点击装好轮子的矿车将它移动到木头地板附近。再在矿车上使用大铁链将另外一端拴上。

3.点击木头地板，自动将压断的木板清理干净。再点击石头堆，主角往矿车里面装上石头。

4.点击矿车左侧的木头架子取得一块木板。在装满石头的矿车上使用木板，主角利用杠杆移动矿车推下深井，铁链另一端的栅栏被拉开。点击打开的栅栏口，爬出矿井。

5.出去后发现一个神秘组织的会议室，点击大门试图离开时被袭击，主角失去了意识。

BLACK MIRROR II 第四章

给自己松绑

1.醒来发现自己被捆绑，移动到左上角桌子边取得木条和旧衣服。调查地上的瓶子提示说是煤油。取得地上的玻璃碎片，在瓶子上使用玻璃碎片，使煤油流到地上，在煤油上使用旧衣服。

2.再次取得玻璃碎片，在煤油上使用玻璃碎片聚焦光线使旧衣服着火。在燃烧的旧衣服上使用木条使其燃烧。在物品栏内组合燃烧的木条和捆绑的绳子松绑。


发现自己被绑在椅子上

逃离房子

1.得到一小截绳子和长绳子。调查房间右侧的戈登族谱取得白布，点击房间的门发现是波比在外面看守。

2.打开房间左侧的壁橱上一个奇怪的地方（Strange Place-Cabinet）得到玩具车。调查壁橱左边大门右侧的箱子得到假人头，在房间右侧拿到假人模特。在椅子上使用假人模特，在模特上使用假人头，在模特上使用白布盖上。

3.在房间门边上的衣服包裹上方的天花板梁上使用长绳索，点击物品栏里的绳索使用到衣服包裹上将它们捆到一起。在门边使用玩具车，看守的波比进来主角将他击昏捆绑起来。

4.离开房间下楼，在地上取得玩具车，在桌子上取得包三明治的纸，调查壁炉得到烧焦的木头。

5.调查角上的箱子，在箱子上的装饰花纹上使用包三明治的纸，主角会自动用烧焦的木头在纸上画下刻痕，提示说可能是某种简单的乐谱。

6.双击调查角落的钢琴，按照琴上方纸上的五线谱痕迹按下相应的琴键，如果按键正确可以听到自动演奏的曲子——依次按右图7中的1、3、3、2、5、3、2、3琴键。主角会提示说总是听到重复的音符，同样的音符分别出现3次、2次和5次。退出钢琴场景再次调查箱子，在锁上输入密码325，打开箱子取得自己的物品。



寻找安吉丽拉的足迹

1.离开房间与城堡门外的男孩对话，得知安吉丽拉曾在这附近调查很长时间，取得血样后才离开。进入左下角的花园。

2.在花园入口的水龙头边取得水管。进入墓室（Crypt）发现右边的石棺曾被安吉丽拉打开。在地上拿到吊索，在石棺上使用吊索。退出墓室在雕像边取得滑轮。回到墓室在吊索上使用滑轮，提示需要支架。

3.退回到城堡门外场景，与男孩对话给他玩具车，在地上拿到男孩给的斧子。来到墓室外，在墓室右侧的树上使用斧子砍倒树（Felled Trees）。在树上使用绳子，得到三角支架。

4.进入墓室在石棺上使用三角支架，在三角支架上使用滑轮，点击滑轮吊起石棺盖，进入石棺。

5.下到地道，调查柜子得到文件夹，右击可以阅读关于威廉・戈登、理查・戈登、塞缪尔・戈登和维克・威利之死的信息。调查右边墙上的招贴画得知AB是最常见的血型，其次分别是B、A以及O。调查地上的保险柜，输入密码A B B A O，打开保险柜检查发现安吉丽拉从中取走了血样。

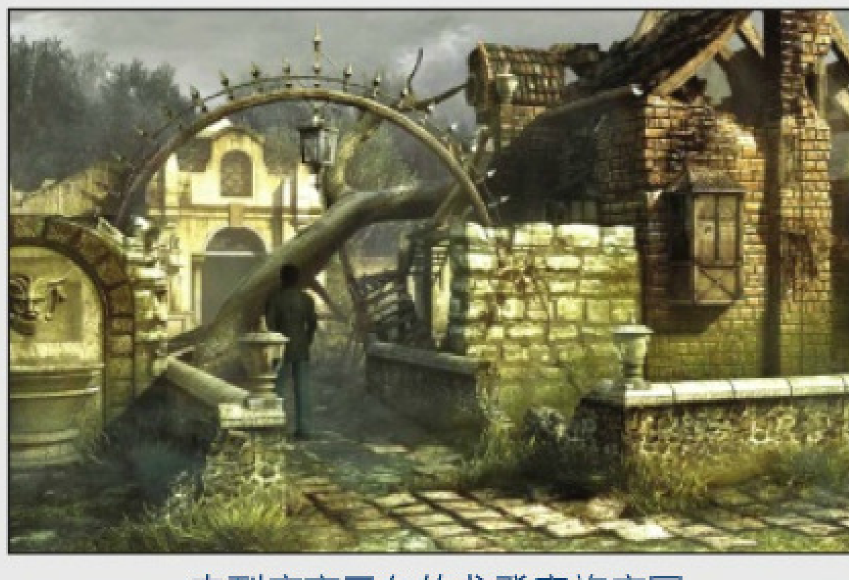
逃脱追踪

1.上去地道遇到男孩来报信，汤姆前来追踪。在水管上使用斧子得到两截水管。下去石棺内的地道，调查右侧的焊枪发现还可以使用。在柜子前面拿到塑料小管，点击打开焊枪，在焊枪上使用小管将其加热。在两截水管上使用加热的小管得到接好的水管。

2.上去地道离开墓室，在右侧烧焦的房子废墟边调查墙上的钩子，在钩子上使用斧子取得钩子。

3.来到花园入口的水龙头处，在龙头上使用接好的水管。回到倒塌的树下方，在泥地（Marsh）上使用接好的水管。回去打开水龙头往泥地灌水，灌好后点击回去城堡主角自动将汤姆引来，让他掉进了沼泽。

第二次阅读戈登家族史志


来到废弃已久的戈登家族庄园

1.剧情自动返回酒店，主角接到了安吉丽拉寄来的信，约他到灯塔（Lighthouse）见面。

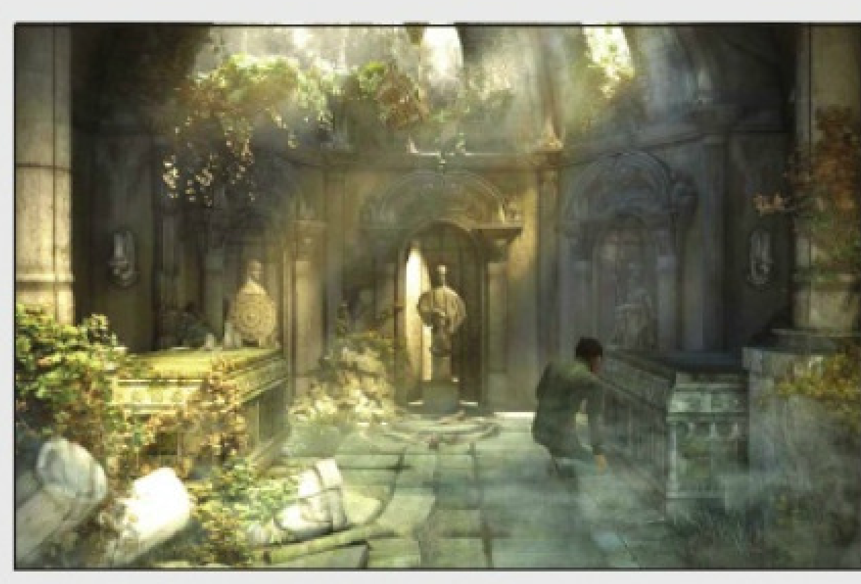
2.去镇上的博物馆（Museum），点击玻璃柜左侧的壁橱，主角自动躲在里面睡着了，直到博物馆关门了才醒来。在玻璃柜上的锁上使用之前得到的钥匙打开柜子。点击书的左角自动翻页阅读。调查大门柜台边的垃圾桶得到口香糖。点击右边展示台上的缝纫机得到木板。

3.点击右边帘子进入黑色博物馆（Black Museum）。在粉碎机上使用木板爬上去，在上方的窗户上使用口香糖破坏报警器，打开窗户逃出。

逃脱神秘组织追捕

1.主角为了调查又来到矿井，神秘组织的人到达时，迅速点击左侧的电梯躲到角落。被发现后马上点击最左边的缝隙爬到矿井内。爬出后接着点击右边的大门（Big Door）进入密室。点击大门关上门，在门上使用铁棒将门卡死。一定要迅速点击逃脱，不然被追上主角会死亡。

2.调查铁柜边的拉闸，点击往上拉左边的拉闸，使右边和中间的拉闸都往下，打开后面水库房（Water Tank Room）的门。迅速进入水库房，点击门左侧的控制箱关上门。


在庄园的一角有个摆放着石棺的家族墓地

3.在控制箱下方取得水管和铁棒。在物品栏中将两者组合并在右边的粗下水管道（Pipe Sewer）上使用，主角爬出了水库房。

4. 按以下顺序走出地下迷宫：点击左边的“到隧道（to the Tunnel）”；点击“往左（Left）”；点击“往左（Left）”；点击“往左前（Front Left）”；从铁门（Grill Door）爬过来，点击卡在门上的木头取出木块关上铁门；点击“到隧道”；点击“往右前（Front Right）”；点击左下方的“往入口（to Entrance）”；爬上楼梯回到安吉丽拉的房间。

主角跟随剧情来到灯塔，点击检查灯塔，点击检查草丛，发现烧焦的安吉丽拉的尸体。

BLACK MIRROR II 第五章

幻境

1.在灯塔前醒来，点击墓碑，看到死去的福勒的幻象。

2.点击右侧的树，看到死去的母亲的幻象。

3.点击灯塔，看到死去的雷金纳的幻象，主角昏倒。

巨大石门前的棋盘机关

调查遗迹

1.在学校遗迹（Ruins of the Academy）醒来，与棚子里的拉尔夫（Ralph）交谈后，往右走进入棋盘机关。

2.检查棋盘附近找到王后棋子（Queen），在遗迹大门边找到士兵棋子（Pawn）。

3.后退再次与拉尔夫交谈，得知他需要东西来交换棋子。退出遗迹来到灯塔，调查灯塔门附近得到国王棋子（King）和小刀。调查树上便条可以得到棋子摆放的提示。

4.回到遗迹，在右边的草丛上使用小刀割开草丛得到树枝，在物品栏中组合树枝与小刀得到哨子，与拉尔夫交谈用哨子交换到骑士棋子（Knight）。


黑镜城堡已经有一个多世纪的历史

5.进入棋盘机关，根据得到的提示，在棋盘的最上角空位使用国王棋子，最下角使用士兵棋子，左边使用王后棋子，右边使用骑士棋子。启动机关，打开遗迹大门。

6.调查地上的行李包，得到安吉丽拉的笔记。得到安吉丽拉留给主角的信息，得知需要收集三块砖片，主角猜测洞中的乌鸦取走了一个。

进入黑镜城堡：取得第一块砖片

1.在城堡门口最右角取得树枝，在右侧小门上使用树枝打开门。

2.主角假扮侦探，自称福克（Falk）进入城堡。在城堡外面的谷仓边得到梯子。调查谷仓左侧的工具箱得到锤子。在右边的喷泉上使用梯子，点击调查鸟窝，但是乌鸦不让接近。

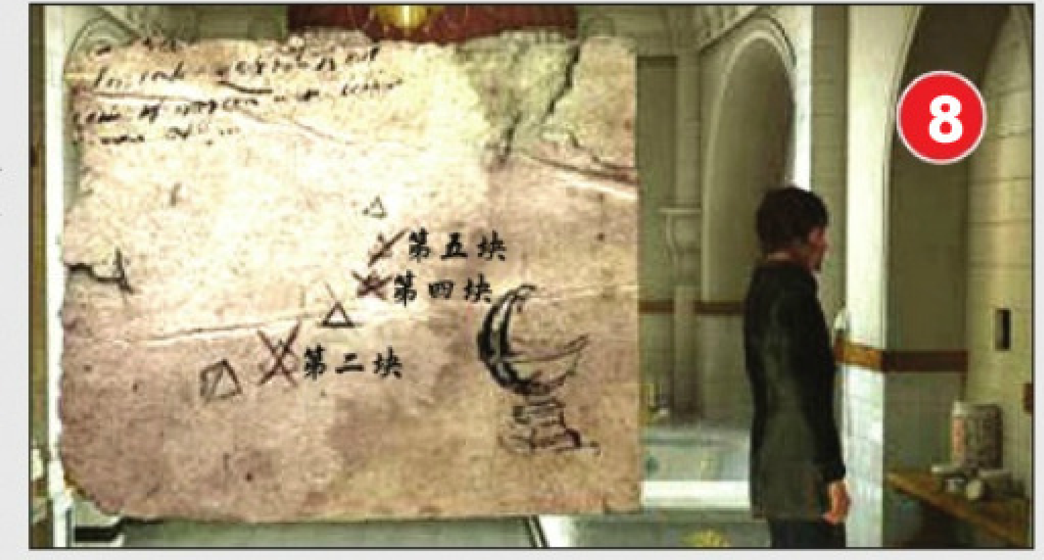
3.回到城堡内的厨房，调查右边的橱柜取得茶匙。回到城堡大厅调查埃莉诺女士（Lady Eleanor）的织物篮取得线。在物品栏中组合茶匙和线，回到谷仓前，在谷仓右侧的楼梯上使用挂着线的茶匙吸引乌鸦飞走。再次点击梯子调查鸟窝得到第一块砖片。

进入黑镜城堡：取得第二块砖片

1.回到城堡大厅调查门口的大地球仪，提示说要引开两位老夫人才能继续调查。进入右侧厨房，点击调查右上角的茶壶，提示说可以利用茶会引开老夫人。

2.在厨房门边得到干净的橡胶靴，出门到谷仓前，在喷泉边的泥地上使用干净的靴子得到脏橡胶靴。进入城堡，从大厅上到二楼，进入浴室（Bathroom），在地板上使用脏橡胶靴把地板弄脏，回到厨房告诉莎莉（Sally）引开她，趁机拿到茶壶。提示下一步需要茶叶。

3.从城堡大厅进入图书馆（Library），点击使用右边的电话给酒店的莫里（Murray）打电话。出去城堡往右走来到镇上（Village），来到酒馆发现门锁了，使用开锁工具，方法与上一章打开酒店上锁的柜子一样。



4.打开锁进入酒馆，在窗边的桌子上点击得到茶叶。回到城堡进入图书馆，在左边的茶桌上使用茶壶和茶叶，进入厨房和莎莉对话开始茶会（Teatime）。

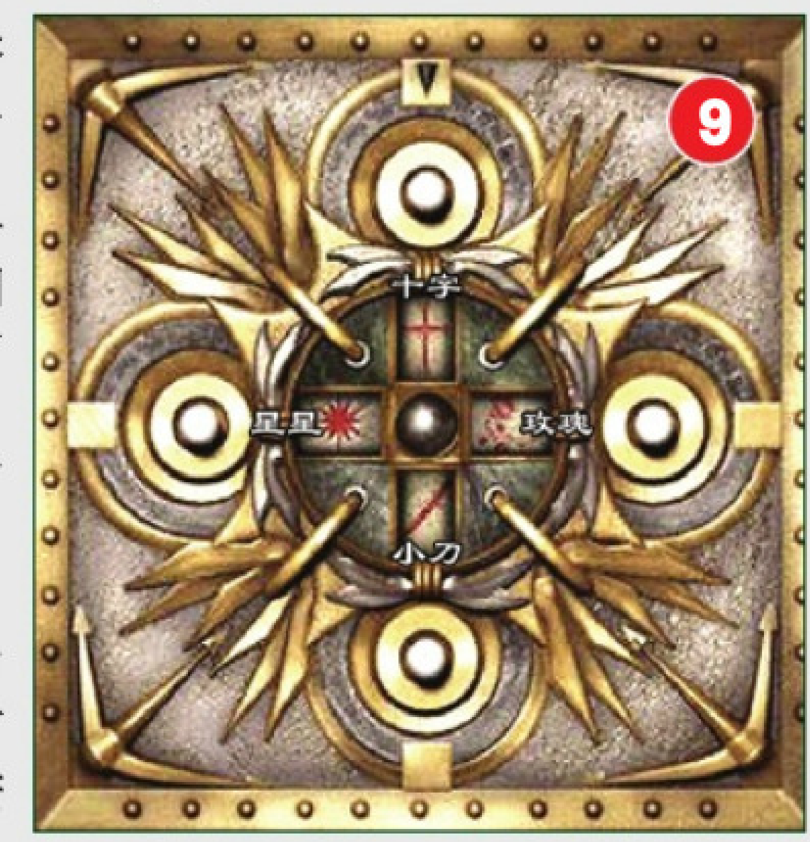
5.上楼来到浴室，调查左边的镜子看到幻象出现，提示镜子对面的墙。点击右侧墙上的砖块，在砖块上使用锤子取得一页日记。调查日记看到提示在从左到右第2、4、5块三角形上有标记（如图8）。下楼来到大厅门口的地球仪，调查球体下的石板和边上的石柱后，按提示点击左起第2、4、5块石柱上的三角形。石板开启，调查得到第二块砖片。

调查贝茨的房间

1.上楼调查左侧管家贝茨（Bates）的房间并与他对话。回到浴室取得拖把头，调查浴缸后在上面使用拖把布。点击水龙头使浴室灌满水。退回到一楼厨房与莎莉对话，再回到二楼贝茨房间与他对话，将他们两人引开。

2.点击进入贝茨的房间，调查床柱得到铜钥匙。调查屋内的抽屉，使用铜钥匙打开抽屉，取得金属盒子和文件以及照片。调查文件得知贝茨关于盒子密码的提示，分别是艾格蒙特爵士的肖像、城堡建造者最大的姐姐、贝茨的姓、四位女神。

3. 到厨房与莎莉对话，她要主角帮她消除她哥哥的超速罚单才肯回答问题。回到大厅与贝茨对话得知莎莉来自苏塞克斯（Sussex）。去到二楼使用浴室门口的电话给莎莉的哥哥打电话。再回到厨房与莎莉对话骗过她。原来艾格蒙特爵士是贝茨最喜欢的麦片品牌，其肖像商标上有个十字形勋章（Medal in a Shape of a Cross）。



4.下楼来到图书馆，与维多利亚夫人（Lady Victoria）对话得知城堡建造者是弗雷德里克·亚瑟·戈登（Frederic Arthur Gordon），到图书馆右侧的族谱树上调查会提示建造者最大的姐姐是罗斯（Rose）。

5.离开城堡退回到入口大门处，调查门口的邮箱得到寄给贝茨的信，点击读信得知他全名爱德华·巴塞洛缪·贝茨（Edward Bartholomew Bates）。回到图书馆与维多利亚夫人（Lady Victoria）对话得知巴塞洛缪的标志是一把小刀（Knife）。

6.回到城堡入口处调查门口的三尊女神雕像得知左边的刻有数字20，中间的刻着19，右边的刻着1。进入城堡二楼调查电话上方的女神画像提示标有数字18，主角自动提示四个数字对应的字母是星星。

7.回到二楼贝茨的房间调查桌上的珠宝盒，按顺时针的顺序输入四个提示的答案：上方是十字形，右边是玫瑰花，下方是小刀，左边是星星（如图9）。打开盒子取得大钥匙和一个有自己小时候照片的怀表，得知自己真名叫安德里安（Adrian）。

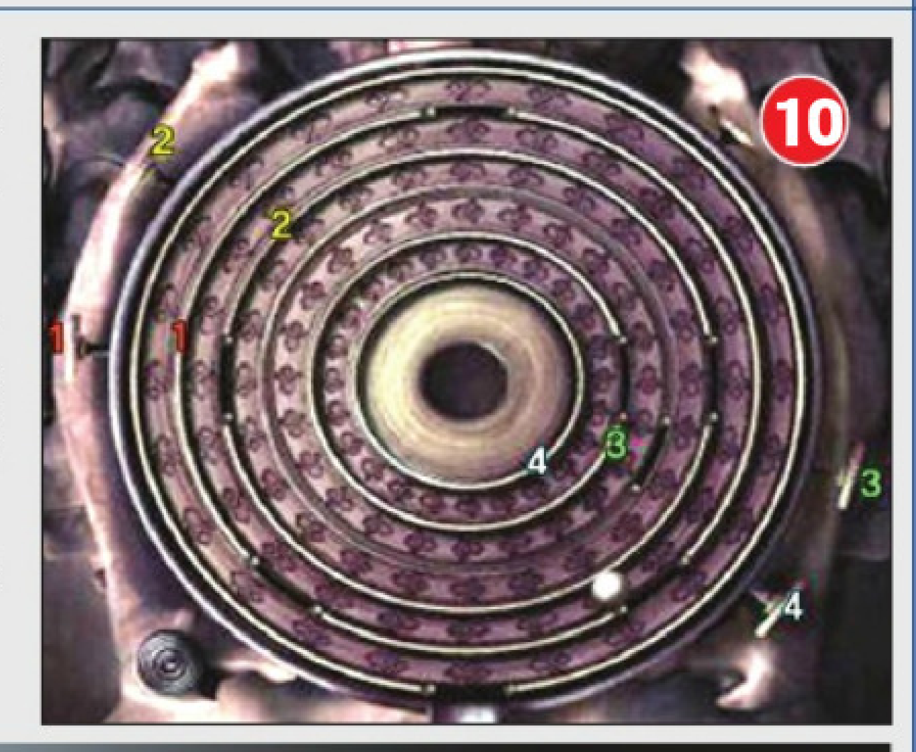
探索密室：取得第三块砖片

1.在城堡一楼大厅左侧上锁的大门上使用大钥匙进入禁区房间（Forbidden Area）。调查房间右边地板得到木块，发现上面有拉尔夫的名字。

2.离开城堡来到遗迹（Ruins）与拉尔夫对话，得到滑块谜题。在物品栏中组合木块与滑块，进入小谜题。移动金色狮头和银色羊头，使得它们每行每列的数目与上端及左端标识的数字相符合。移动完成后右下方会出现一个小方块，点击取得小球。

3.回到城堡内的禁区房间，调查房间墙上的镜子，在底端镜框上使用小球，出现转球谜题。点击不同的按键降下围栏使球滚动到中间的小孔内。按以下标识1、2、3、4的顺序分别按下圆盘外侧的开关，降下对应的围栏使球入洞（如图10）。开启机关，打开密室。

4.进入密室，点击调查右边桌上的抽屉得到第三块砖片。点击音乐盒开始放音乐，主角抽搐昏倒。



BLACK MIRROR II 第六章

莎莉与贝茨之死

1.醒来见到亲生母亲凯瑟琳（Cathryn），得知安吉丽拉与自己的身世。离开房间去找贝茨取离开的机票。在大厅内与贝茨对话后，去谷仓外与在修车的路易斯（Louis）对话。回到大厅上到二楼进入浴室，发现莎莉的尸体。

2.点击浴室窗户关上它，再点击浴缸水龙头放热水。调查莎莉发现字母B，再点击字母提示有人想诬陷贝茨。

3.点击离开浴室却发现城堡着火了。点击左侧的柜子抽屉得到毛巾。点击打开浴缸水龙头，在浴缸中使用毛巾取得湿毛巾，在出口处（Exit to the Corridor）使用湿毛巾逃下楼。在大厅遇见贝茨与他对话，他倒在火中，点击离开城堡。

兄妹真相

1.在城堡外被路易斯（Louis）带走，在大学遗迹（Ruin of Academy）见到了安吉丽拉。原来她想利用主角唤醒邪恶的祖先莫德雷德（Mordred）获得力量。母亲凯瑟琳也被劫为人质。

2.在石头基座上（Stone Plinth）依次使用三块砖片。拿起地上的油灯，取下左侧墙上燃烧的蜡烛点燃油灯。在石头基座前面的架子上使用油灯，主角自动用血开启机关打开大门。

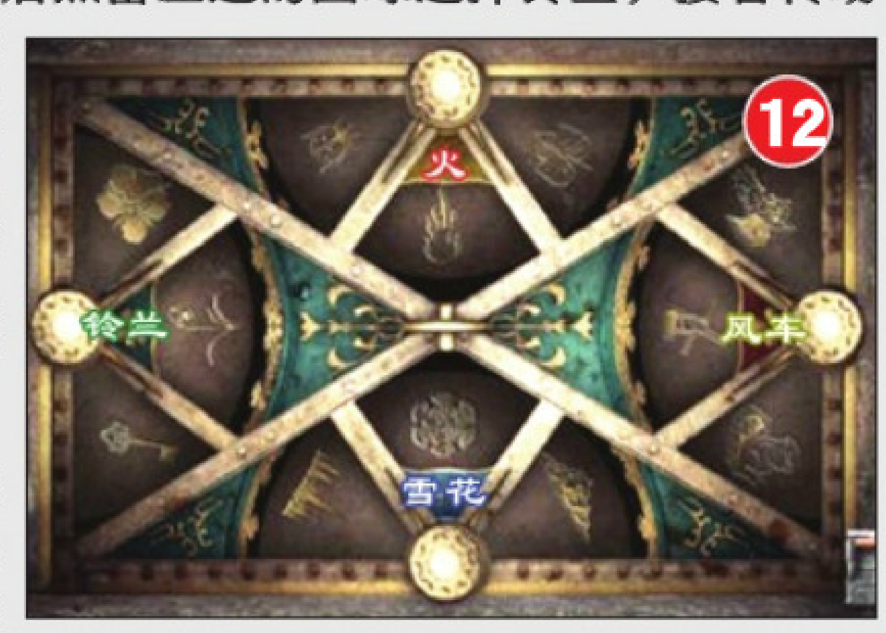
密室机关

1.在楼梯右侧拿到有提示的便条纸（如图11）。房间中有八个可以站上去的石头机关（Slab），最好及时存档，不要随意站上去，否则主角站错地方会死亡。点击左起第七个机关主角会站上去，提示说出现了石头和便条纸上的提示对应。点击左起第二个机关让主角站上去，接着对话要求母亲凯瑟琳站到另一机关上打开左侧大门。



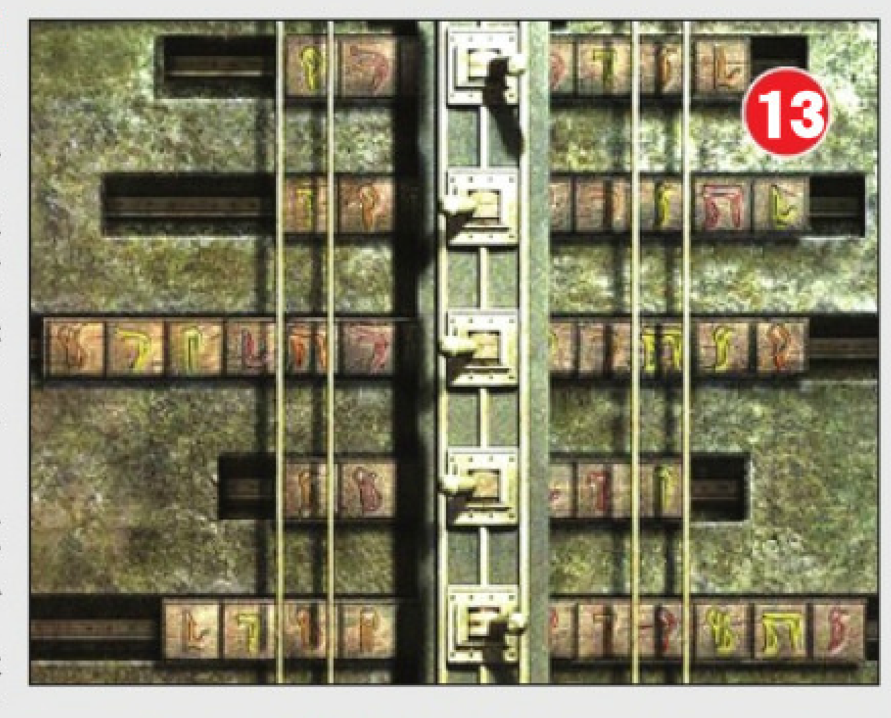
2.进入左侧房间，发现四块石碑上有四季的画以及对应的谜语。从左到右点击石碑会出现谜面，谜底物质分别是春天（Spring）对应铃兰（Lily of the Valley），夏天（Summer）对应火（Fire），秋天（Autumn）对应风车（Windmill），冬天（Winter）对应雪花（Snowflake）。

3.点击调查中间的机关。根据谜语的提示，按照从左至右顺时针春夏秋冬的顺序点击圆球转动选择。首先在上方选择火，然后点击左边的圆球选择铃兰，接着转动下方圆球选择雪花，最后在右边选择风车（如图12）。选择正确后可以打开机关，取得三根有装饰的手杖。



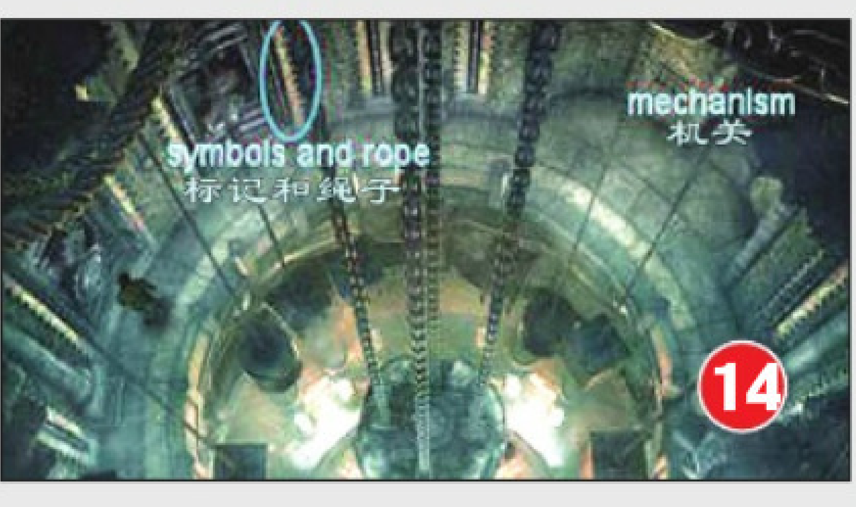
4.回到密室大厅，根据便条纸的提示分别将手杖放在对应的石块机关（Slab）上。黄色手杖放在最左边的石块上，绿色手杖放在左起第四块石块上，蓝色手杖放在最右边的石块上。接着点击左起第三块石块（即便条提示上有小刀标志的那块）启动机关会落下小刀，点击取得小刀。

5.点击左起第六块石块，提示是安全的机关，对话让母亲站到上面，开启了右侧大门，房间内有绳子以及对应的标记图案。调查门左边的机关（Mechanism）。移动相应图案可以关闭或开启大厅内的石块机关。按图13所示将每行的图案方块和中间的开关拨到相应位置。



6.接着到图14所示的标记与绳子处，在绳子上使用小刀。退回大厅与安吉丽拉对话，路易斯站在石块机关上被刺死。

7.安吉丽拉与主角及母亲分别站在三个石块机关上，开启了中间的大门。进入门内侧调查点击右边的支架两次，安吉丽拉将黑球放上去开启了最后的密室。剧情发生后点击出口逃出密室，但外有追兵，再次点击密室大门逃入密室。母亲与安吉丽拉掉下高台，游戏结束。P



林晓：汉堡包的故事在本期终于要画上句号了。英雄救美的结果自然皆大欢喜，主人公奋勇冒险的历程也是有惊无险。这个故事适合炎热的夏天，让人稍微出点冷汗小小紧张一把，还能被文中的幽默逗笑片刻，挺好。



一线声机之汉堡包版（下）

■北京 文舟

杰明听着，突然觉得有回音。扭头一看，路边一个牛头人留学生骑着一只和犀牛一样的巨大科多兽，装饰甚为华丽。那牛鼻子上嵌着金环，身后还带着两个花里胡哨的浪荡女孩，手里正举着一只汉堡包说个不停。

杰明一把勒住马缰绳，冲了过去。那牛头人一怔，杰明怒道：“把你的汉堡包给我！”

“你这是打劫。”牛头人说，“哞，我可以把你告上法庭，让你为此坐牢。”

他身后的两个女孩都大笑起来，其中一个女孩拍着牛头人说：“你今年的法典学应该可以及格啦。”另外一个女孩则向杰明大抛媚眼：“帅哥，要不要一起来兜风啊？”

那牛头人一振厚实的臂膀，得意地说：“你敢和我比么？我长得比你帅，坐骑也比你帅。”

杰明恼怒中抄起十字弩跳下马，对准了牛头人的喉咙。杰明吼道：“给我，他妈的，汉堡包！”

“噢，不！为了一个汉堡包？你真是疯了。”牛头人满不在乎地说，“你要知道我可是萨尔酋长亲自派来留学的，将来我将继承血蹄部落。你要是伤害了我……”他说话的时候，科多兽猛地抬起头叫了一声，跺了跺脚。杰明的马惊了，突然一声长嘶掉头就跑。

“喂！回来！”杰明大急，那个鞋盒子还在马背上的兜囊里，眼瞅着马绝尘而去，是找不回来了。

牛头人和两个女孩在背后大笑，牛头人幸灾乐祸地说：“这下你连马也没了。”

“你说得对。”杰明一箭射在牛头人的脑门中间，“现在我不光要你的汉堡包，还得要你的科多兽。”

“哞！”牛头人痛苦地捂着头顶，血丝顺着箭身往外喷，“你来真的啊？”

“给我滚下去，快！立刻！”杰明用十字弩将牛头人和两个小妞都赶了下去，从牛头人的手里夺过汉堡包，丢在地上猛踩。周围这时围了很多人在边上议论纷纷，看着杰明在汉堡包上跳，一边大骂：“我让你说，让你说！”

牛头人捂着头：“呜呜，我不会放过你的。”

“给我闭嘴！”杰明大吼，“我也会给萨尔酋长写信的，告诉他有个白痴在这里吃牛肉汉堡，回去还要继承血蹄部落！”

牛头人顿时面无血色：“这是牛肉的？”

“废话！你分不清鸡肉牛肉么？白痴！”

牛头人抓着自己的双角一声狂呼：“我完了！”

这时候人群后面传来马嘶的声音，伴随着大伙的惊呼。那些军士追来了，骑着马直冲过来，叫喊着：“都给我让开！抓住他！”

杰明跳上科多兽，一扯缰绳。科多兽一声大叫，对着那些人的马头猛撞过去。那些马受惊纷纷让开，一只手向杰明一抓，但是没有抓到。杰明哈哈大笑，猛抽科多兽，让科多兽狂奔，震得地面微颤。

“小畜生！”那些人迅速控制住自己的战马，从后面追赶上来。一支箭“嗖”的一声，贴着杰明的头皮飞了过去。杰明及时向前俯身，保住了自己的性命，顺手向后一弩射去，但是距离目标甚远，弩上配的几支箭也用完了。

“糟糕。”杰明将十字弩往后一丢，倒是准确地砸中了一个人的头。那人头盔被砸掉，露出一张满是伤疤的狰狞面孔，破口大骂，更加穷追不舍，箭一支接一支向杰明射过来，分明是想杀死他。

杰明紧紧伏在科多兽背上，耳边嗖嗖乱响。科多兽“哞”的一声，发狂起来，一头撞翻一辆迎面而来的马

车，直冲进菜市场里。杰明怎么拉也拉不住。他扭头一看，一支箭钉在科多兽的屁股上。他想将汉堡包放进兜囊以便专心逃命，随即注意到科多兽的兜囊里有一些奇怪的东西，像是大块的芋头，但是已经发芽了。

“这死牛，难道喜欢吃这些发了芽的东西？”杰明咒骂着，将一个块茎朝着追赶者狠狠丢了出去。谁知那块茎在砸到对方的身体之后，突然伸展开来，剧烈生长，变成一株很大的植物，将对方连人带马缠了起来，并在地面扎根。“是缠绕须根！”杰明大喜，想不到那牛还带着这好东西。

那军士一声大叫，在疾驰中被巨大的力量生生拉住，和被缠住马蹄的战马一起重重翻倒在地面，摔得不轻，眼看着爬不起来了。另一个人急忙兜转马头，用剑帮他将身上的植物枝条砍断。还有几人在那上尉军官的带领下穷追不舍。“小畜生！杀了你！”他们咒骂着，越追越近。

“接着，接着！”杰明喊着，用缠绕须根的块茎往后猛丢。那些人竟是很有经验，不是策马避开，就是将根茎用剑劈到一边。菜市场被科多兽撞得一片狼藉，人们四处奔逃，很多人被飞来的块茎无辜缠住。一把明晃晃的长剑却离杰明的脑袋越来越近。

“我完了，我完了。”杰明顿时魂飞天外。

有人惊呼：“当心！”杰明一抬头，科多兽直接撞进一间字画店，穿门而过。科多兽那巨大的身躯在门框一挤，墙顿时塌下来。随即科多兽撞出后墙，整间小板屋都在店主的惊叫中倒塌下来。背后的追兵不见了，杰明从自己的脖子上扯下一幅长长的卷轴，出现在墙壁破洞后的街道上。

“上帝，上帝，我还活着。”杰明不停地在自己的脸上身上摸，确认自己肢体都还完整。

尘烟散去，一个军士用手一指，厉喝道：“他在那里！”

两匹马踏着瓦砾跃过来，杰明将那字画卷轴一举，大声念道：“圣光，化作烈焰！”说完将那卷轴一丢。那两个军士愕然间以为是什么厉害的爆裂法术，连忙拨马闪避，有一人甚至从马背翻下去，用马身作为掩护。谁知卷轴落地，什么事情也没有，杰明瞬间丢出一堆块茎，将他们击中，顿时把他们牢牢纠缠在瓦砾中。

那两人破口大骂。杰明哈哈大笑，将科多兽屁股上的箭一拔，科多兽一声大吼，向着外城狂奔。杰明将兜囊里所有的块茎一起丢出去，街道上的马车、货物和行人都被缠住，瞬间变成一道喧哗的植物屏障，堵住了路面。等到他们砍断植物，杰明早已消失得不见踪影。

“追！不抓到那小子没完！”有人咒骂着。他们急急上马。然而就在这时，几支箭悄无声息从屋顶上射过来，同时命中了几个人的喉咙。箭射得又准又狠，直透脖颈，那几人连呼声都没有来得及发出，就变成尸体从马上栽倒。

“噢，上帝，我真是太猛了。”杰明跑出很远还心有余悸，但是越发觉得兴奋，“这种事情干多了会上瘾的。”

汉堡包里发出兰妮关心的喊声：“杰明大哥，杰明大哥，你还好吧？”

“我没事！”杰明意气风发地回答，随即听到一个让他心凉的声音。

“臭丫头！原来是用这种手段和人联系！”门被推开，一个人抓住了兰妮，夺走了她手里的汉堡。兰妮尖叫着，被人一耳光打倒在地。那人毫不怜惜地殴打兰妮，揪着她的头发逼问道：“说，你在和谁联系？是不是你老子瑟莱德丝公爵的人？”似乎就是为首的那个上尉，已经有些发狂了，大声向兰妮吼叫着：“你父亲又杀了我的人，我要杀了你，我要杀了你！大家一起死吧！”

兰妮拼命挣扎着，发出可怜的哭叫声，但是突然中断了，似乎被人掐住喉咙。旁边还有小男孩惊恐的声音：“姐姐！姐姐！”

“住手！东西在我手里！”杰明一声大吼，心不停往下沉。两个汉堡包，两个不同的地方，都沉寂了。杰明的思想在飞速旋转，想要把所有的事情想清楚。但更重要的是，他需要听到一些声音，需要听到一些声音从汉堡包里传出来。

“快回话，快回话。”他焦急地在心底不停地喊，从未想过自己会如此关心一个素未谋面的女孩。

声音响了，是那个上尉军官。“你是谁？”声音沉缓，压抑着怒气，透漏着些许恐惧。

杰明强迫自己思考，语言尽量放得平缓：“我不允许你们再伤害她，如果再打她一下，我就将东西交给……”

“交给谁？公爵大人？”对方迟疑着，却道出了他们担心的一切。

杰明突然明白了！

瑟莱德丝公爵今年五十多岁，他最小的女儿今年二十岁，最大的儿子二十五岁。公爵结婚后继承领地，一直很注重名声。夫人美丽，出身名门，公爵恐怕没有犯错的需要。如果说他有私生女，在那个还能犯错误的年纪，至少应该在二十七岁以上，在他结婚以前，三十岁左右，是兰妮的保姆！



但是当他偷偷看着女儿找不到他，给别人当佣人，过着清苦生活的时候，他或许会想要在别人毫不知情的情况下为女儿安顿一切。于是他策划了一个绑架，以便重新为女儿安排身份，在他身边生活。但是不知怎么没有交代清楚，派去的亲信士兵理所当然地认为兰妮才是他的女儿，反倒把他真正的女儿在突发状况中杀了。所以兰妮说的是对的，他们确实是“认错人”了！

公爵听说“女佣”死了自然是大怒，



不肯接收兰妮小姐，否认一切，还要杀死手下为女儿报仇外加灭口，于是变成了现在的局面。发生在城堡的混乱状况，正是公爵在处理连带人员。接下来，追杀“逃兵”自然也是迫切之事。前去向公爵报告的人想必是就地处决了，但是看守兰妮小姐的家伙们不知道究竟是怎么回事，因为他们无法见到公爵的面。他们觉得一定是哪里出了岔子，或是公爵反悔了。他们需要证明他们手里确实有公爵的女儿，至少用此人要挟公爵，保住自己的性命。

杰明越想越是害怕。如果只是几个犯罪的士兵，那倒好办些。但是涉及瑟莱德丝公爵，领主本人的隐私，他就算逃又能逃向何方？

“不错，我会将家徽交给公爵大人。这是唯一能够证明公爵大人有私生女的东西，他只要毁了这个，就可以斩断和你们的一切联系了。然后，不用说，他会毫无顾忌地杀光你们。而你们的罪名，想必就是叛乱吧。”杰明从来不曾如此冷静。

对方沉默了一阵：“你现在到城东的农场来，拿着这个汉堡包，还有家徽。”

“现在是我说了算。”杰明豁出去了，加重了语气，“两个小时后你们带着人到城西的牧场来，我见到人再和你们联系。”

对方哼了一声：“人在我们手里，我们凭什么听你的？你得……”

杰明打断他的话，喊道：“那就免谈！”他说完将汉堡包上下一分，闭着眼睛等了几秒，又将汉堡包合上，里面果然传来对方慌张的声音：“喂，喂，你还在么？”

杰明坚决地说：“两个小时，城西牧场，我要见到人。”

“好吧，好吧。”对方屈服了，骂道，“就听你的，但是你要耍花招，我们就杀了这小妞。”

“就这样。”杰明脸上露出了得意的笑容。

“一定要抓到这小子！”同一时刻，很多人都在咬牙切齿地这样说。

城堡里，书记官拿着长长的一份报告：“先是在公学抢了警卫的马匹，包括一把十字弩；随后闯入检察院，并推倒检察官外加拒捕；接着在逃亡过程中用那把十字弩打劫了工程学院的食堂，夺走生菜一片；然后在不远的大街上射伤了部落留学生，并夺走汉堡包和科多兽一匹；再次逃亡中撞翻了菜市场的一百二十多个摊位，主要是一间画铺。然后就不见了。”

“有点儿意思。”瑟莱德丝领主搓着双手，陷入了沉思。

“看看你做的好事。”大检查官布赖恩生气地拍着桌子，“不就是有个女儿，怎么会搞成这样？《禁止通婚法令》在十五年前的战后就废止了。”

“我不能确定那是不是我的女儿，我需要把她带来确认一下！”瑟莱德丝领主懊恼地叫了起来，“我只是骑在马上见到，所以要那几个该死的白痴去秘密地搞清一切！谁知他们背叛了我，想要比他们的战功还要丰厚的报仇，还声称要把这些告诉约翰亲王那个猪头！真可笑，他们无意中杀死我的女儿，还在这里要挟我！”

“但是现在是更多的人命的问题了，您的声誉无论如何都会受到些影响。”布赖恩巧妙地劝说，“为什么不做一些正确的事来挽回？”

“我要杀光他们，这是我知道的唯一正确的事！也是唯一能干的事！”瑟莱德丝领主向着门外吼道，“阿卡尔，还没有找到他们的下落么？”

一名刺客匆匆走进来，半跪行礼：“大人，他们曾经是您的精兵，对我们和这座城市都太熟悉。我们活捉了三个人，去了两个地方，都扑空了。不过有个机会。”

“什么机会？”

“我们查到汉堡包小子骑着科多兽跑去城西了，有个家伙能够帮助我们找到他的下落，是科多兽的原主人，那个兽人部落的留学生，名叫强强牛的萨满。”

布赖恩大检查官和瑟莱德丝领主对视了一眼，布赖恩抢先说：“让霍克去，他认识那个孩子。”

两小时后。

“哞！”岔路口，脑门中间贴了一块绷带的强强牛趴在地上，用力嗅着科多兽的粪便。有人用马鞭捅他的屁股，埋怨道：“快点儿！”

“我是受害者，你们怎么这样？我报案，是要你们帮我找才对啊。制度不是这么规定的吗？”强强牛跳了起来，发出深沉的叫声以示抗议。

宪兵霍克是个没有同情心的人：“少啰嗦，那是给人定的制度，你是牛。趴回去，快啊，想要找回自己的科多兽吗？那就赶紧趴在那里闻啊！”

“人类社会太邪恶了。”强强牛流着眼泪，找到了混杂在众多马蹄印记中的科多兽的足迹。渐渐地，郊外变得空旷，羊群多起来了，路边到处是围栏，披着漂亮卷毛的绵羊像是一朵朵白云在绿色的草丘上游荡。

一辆坚固的马车扬起滚滚尘烟从强强牛身边经过，车夫压低了帽子，冷冷地看了看被尘烟呛得不停咳嗽的强强牛一眼。强强牛从地上跳起来挥舞着粗壮的手臂：“废柴！给我滚回来！看大爷我把你顶翻！”

谁知那马车一停，一个彪形大汉从车里跳了下来，整个车厢也因为失去重量而上下颤了颤。牛头人总比人类要高大强壮，但是那个人站到强强牛的面前，并不显得矮小。

“你刚才说什么？嗯？”那人捏住牛的鼻环，啪啪在脸上拍了两下，“该死的畜生，你趴在这里干什么？说，你在这里干什么！”

那人脸上有伤疤，手臂非常有力气，眼神又凶狠，强强牛一下子就怕了，喃喃说：“呃，我在找我的牛，唔，我是说我的科多兽。”

“哈哈，一头牛在找牛。”那人向着背后的车厢大笑了几声，似乎里面有好几个同样的彪形大汉，都大笑起来。

“滚吧。”那人打了打强强牛的脸，转身就要离去。

谁知这时，一个女孩子从车厢里探出头来，大声喊道：“先生，我听到过你的声音，我真的是被绑架了，救命！”

“哞！”强强牛立刻想起是汉堡包里发出的那位小姐的声音。这位小姐是如此的美丽，以至于正义感立刻充满了强强牛的全身。他仰头猛晃自己的双角，大吼道：“你们要干什么？站住，放开那位小姐！”

那凶狠的人转身回来，抽出一把明晃晃的长剑：“死牛，不想活了？我剥了你的皮！”

强强牛向前踏出坚实的一步，用力敲打自己的胸膛。众人都以为他要动手了，谁知他大声说：“我们有两个人！”

对方愕然，四下张望。强强牛回头瞪大了铜铃般的大眼，发现宪兵霍克不知道什么时候不见了。“哞？”这一惊非同小可，强强牛决定立刻向对方道歉：“啊，对不起。”

“去死吧，蠢牛！”对方骂着高高举起长剑，强强牛立刻不顾一切地夺路而逃。

“我已经道歉了！”他以锐不可当之势撞翻护栏，冲进羊群，只可惜是在逃命。那人在他背后骂着，举着明晃晃的长剑穷追不舍。马车上有人捂住兰妮小姐的嘴，用力把她拖了回去。赶车的家伙驱车追了一阵，停在羊群的护栏外，大声喊着：“杀了他！”

“他跑不掉。”追杀者冷冷地说着，与强强牛的距离越来越近。

“我要变身，变成猎豹。”强强牛气喘吁吁地跑着，“啊，咒语是什么来着……啊沙尔度啦……”他趴在地上，瞬间化作一只熊，随即一支利箭破空而来，钉在了他的屁股上，把他变回一只负伤的牛。“不，我完了！”强强牛绝望了，捂着屁股趴在地上。

那人不怀好意地笑着，一步一步走了过来。“我杀过很多牛，”他恶狠狠地说，“你是最蠢的一头。我真不明白公爵为什么要和兽人部落和平共处，你们都该死。”他说着高高举起了剑，让明晃晃的剑光落在牛牛恐惧的眼上。

就在此时，一只绵羊咩咩叫着，像一朵云飘了过来。四周的羊群都躲开了，只有那只小绵羊勇敢地冲向了行凶者。在咩咩的叫声中，强强牛怀疑是自己的幻觉。然而那凶手的瞳孔的却收缩了，“上帝呀，爆炸绵羊！”他转身就跑！一面跑一面向着马车高呼：“陷阱，这是陷阱！”

绵羊冲过强强牛的身边，用比猎豹更快的速度追上了目标。“轰”的一声巨响，绵羊爆炸了，巨大的爆炸声掀起了火光和热浪，将目标炸得直飞起来。那人发出一声惨叫，高高地飞起来，血肉模糊地落在地上，变成一具尸体。

“畜生，我们中计了！”马车里的人见到同伴被炸死，惊呼起来。马车掉头就走，但是不知何时，后面挤满了咩咩叫的绵羊。方才还是柔顺悦耳的声音，此时却充满了死亡的恐怖。上百只真假难辨的绵羊咩咩叫着，包围了马车，而包围圈正在不断地缩小。

“你在哪里？你这个畜生，我知道你能听到，人质可是在我们手里！喂，喂，你听到没有？你要是乱来，可是会连小妞一起炸死！”

听到汉堡包里发出的惶恐的话语，杰明笑了。“下车。”他冷冷地说，“我要看到兰妮小姐和她的弟弟安然无恙。”

对方从车窗里探出头来，四下张望。杰明出现在几十米外的小屋后，手里拿着一支望远镜。“不要耍花招。”他把一只小袋子扬了扬，并打开袋口远远地亮了一下，隐约有一个金属的圆圆的东西在里面发光。“让她们走过来，”杰明说，“我就会把这个丢给你们。”

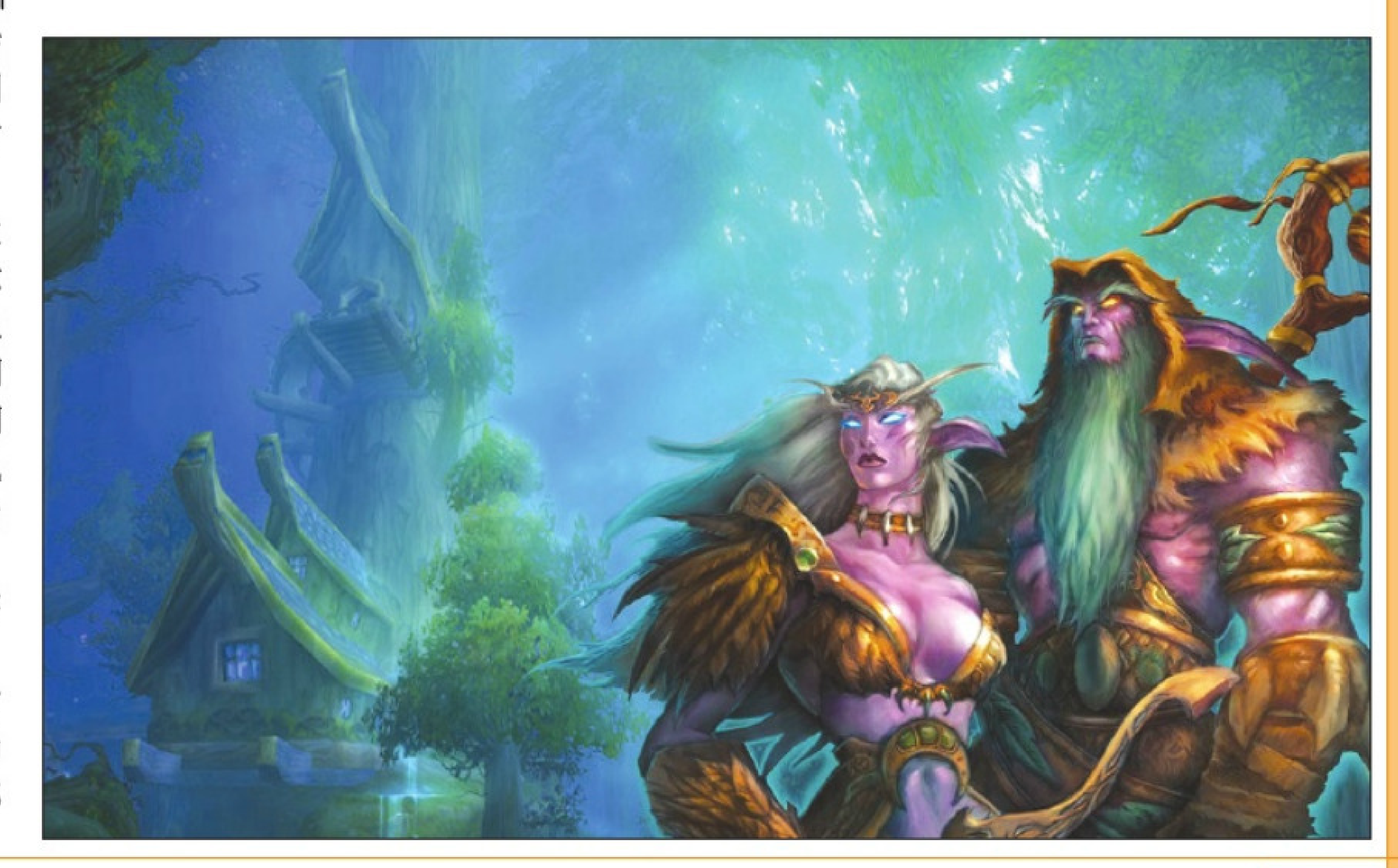
“我们信不过你。你到底是什么人？”一名军士咬牙切齿问着，用剑压在兰妮的脖子上，从马车上走了下来。

“我？我是为军需部研制爆炸绵羊的工程师。”

杰明说着，眼前一亮。如他所想，兰妮是一位金色长发的美丽姑娘，楚楚动人地望着他。他们一刻不停地倾听着彼此的声音，此刻方才见到彼此的面容。

“杰明大哥，是你么？”兰妮的手臂上青一块紫一块，用焦虑的眼光望着站在山坡上的杰明，眼泪不停地往外流，“谢谢你为我们做的一切。你快走！不要管我们啦！有人……”有个人怕她乱说话，一把捂住了她的嘴，拉到后面。

“立刻把那家徽扔过来，否则我们就先杀一个！我们杀一个，还是有人质。”那人凶狠地说。有人从车里抱出一个捆得结结实实的小男孩往地上一丢，举起刀子。那



小男孩在地上吓得不停地哭，也不敢抬头。

杰明沉着地扬起手里的小袋子挥了挥，往前一抛——袋子在空中划过长长的抛物线，落在了羊群里。那些士兵一怔，为首的家伙骂道："他妈的……"

杰明吹了个口哨，一只绵羊从远处咩咩叫着，一溜烟撞向马车。轰的一声，马车变成碎片四下飞溅。赶车的家伙没命地跳下来，在地上滚了又滚。那两匹马惊了，尾巴上着了火，它们疯狂地冲出羊群，转眼间跑得不见踪影。羊群的包围圈又缩小了许多。

"控制权在我的手里。"杰明沉声说，"让她们过来，等到我们离开，你们就可以去捡东西。"

"好吧，好吧！"对方妥协了，相互交换了一下眼色，松开了兰妮姐弟。兰妮拉着弟弟，有些惶恐，不停地回头看。起初的时候，她不敢走快，但是逐渐离开羊群，她的胆子也渐渐大了。

"杰明大哥！"她拎着裙子拼命地向着杰明跑了过去，一直扑进杰明怀里，大哭起来，"谢谢你，谢谢你！"

小男孩在旁边迷惑地望着姐姐，杰明则轻轻地扶着兰妮的肩头，笑道："好了，好了，我们赶紧离开这里。"

"喂！"那些士兵在羊群的包围圈中嚷道，"要谈情说爱回家去！赶紧把羊群放开！"

"那可不着急。"杰明望着那些家伙，嘴角泛起笑意。无意中，他的视线滑过地面，惊讶地发现地上的小袋子不见了。随即兰妮惊恐地大喊一声："小心！"将他推开了。一把剑擦着杰明的脖子刺进了兰妮的肩头，姑娘一声惨叫倒在地上。

血光中，一个模糊的影子从透明渐渐变得实在，是那个上尉！他哈哈大笑："想不到吧？有一种药水可以让我隐身一小段时间。我就用这个杀过很多敌人！"

杰明懊悔不已，虽然一直听到这个人的声音，但是他忽视了，这个人根本没有出现过。难怪那些家伙那么容易就答应了换人的要求。

上尉狞笑道："你们都给我乖乖去死吧！"

他一剑刺来，杰明闭目等死，却听到"当"的一声脆响和那上尉的惨叫。一把长剑悄无声息地挑过来，挡开了刺向杰明的剑，又旋风般一转，刺伤了上尉的手背。宪兵霍克神奇地出现在他们面前，用剑和对手对峙。

"投降吧。"霍克沉着地盯着对方的眼睛，上尉的面色苍白，手背上鲜血淋漓，一道血柱不停地从他的手背往下滴。

"兰妮！"杰明低低地叫了一声，扑过去扶住了倒在地上的兰妮。

兰妮痛得面容抽搐，勉强道："杰明大哥，我没事。"

"到底发生了什么？"一个牛头人捂着屁股跑了过来，"刚才太危险了！你怎么可以把我丢在那里不管……找到我的科多兽了么？"

上尉的嘴角泛起笑意，霍克一惊："不要过来！"

那上尉手一挥，一溜血珠撒向霍克的眼睛。霍克闪避的一瞬间，上尉已经抓住了牛角，把剑架在倒霉的牛喉咙上。"把科多兽叫过来，快！"他狞笑道，"不然我就杀了他。这家伙死了的话，萨尔酋长会发怒，你们都会很头疼。"

"不要乱来。"杰明犹豫地指向山坡后，"科多兽就在那里。"

"给我过来！"上尉胁持着强强牛，牛发出悲惨的叫声："咩，我怎么这么倒霉……"

杰明无语："是人品问题。"

宪兵霍克点头："同意了。"

那上尉让强强牛控制科多兽，自己坐在他的背后，哈哈大笑着，绝尘而去。霍克说："这下子要抓他很难了。"

杰明说："我损失了一个银币——在那个被他捡走的小袋子里。"

"还是有办法抓到他的。"兰妮强忍痛楚，对杰明说，"大哥，把你的汉堡包给我。"

她在地上画了一个磨盘大小的圆形图样，将汉堡包放在中央，从里向外一层一层描述魔法文字。

"这是什么？"宪兵霍克好奇地说，"我们一直都觉得不可思议，你们真的是通过汉堡包来通话的？"

"是的。"兰妮说，"这是增强共振的法阵。一直以来，我们都希望研究一种方法，可以通过共振原理得到远程对话效果，改变水晶球的无声时代，让读唇通讯成为过去。这个就是增强共振的法阵，一个茶杯大小的法阵可以让音叉的共振强度增强十六倍。"

"十六倍！唔！"杰明看着这个磨盘大小的法阵，额头上直冒汗。

"嗯，但是因为是单向输出的，还没有找到解决方案。好了，一开始要离远一些，小声说话。"兰妮领着他们向后退开五步，轻轻地说，"有人听到吗？"

从法阵中传来科多兽沉重的脚步和上尉的大笑声："还想说什么？你们别想再抓到我了。让公爵大人也见鬼去吧！"

杰明说："你难道就没有想过看一下你捡走的东西？"

"什么？"对方显然大吃了一惊，"这……一个银币……这……你这混蛋！"

"其实真正的家徽在……"杰明的声音越来越小。

"你说什么？在什么地方？"汉堡包里传来焦急的叫喊声。

"就是现在！"杰明和兰妮会心地一笑，靠近法阵，用手搭在嘴边，一起大声喊道，"去死！！！"

轰的一声，汉堡包在剧烈的振动中爆炸了。"去死！死……死……"一个巨大的声音从远处轰鸣而来，群鸟惊飞。霍克捂着自己的耳朵，皱着眉头说："你们好大的嗓门啊。"

"哈哈，快去看看。"杰明幸灾乐祸地笑道，扶着兰妮，一行人飞快地跑过去。只见树叶纷纷从树上掉落，科多兽和牛都呻吟着倒在地上。上尉则翻着白眼人事不知，四周都是汉堡包的碎屑。

霍克连忙掏出一根绳子将他捆好，笑道："这家伙，他恐怕再也听不见声音了。"远远地回头望去，一干同党还被爆炸绵羊的羊群包围着，呆在原地不敢动弹。

兰妮和杰明此时才松懈下来，脸上都露出了愉快的笑容。兰妮依偎在杰明的怀里，仿佛找到了一生的依靠。

"兰妮？"杰明忽然叫她。

"什么事？大哥？"兰妮轻轻地仰起头，眼中都是爱慕，将自己的红唇缓缓地递了上去。

杰明轻轻握住她的手，深情地望着她的眼睛，哭道："再也不要让我的汉堡包出声了！"（全文完）P

最新单机版中文游戏大作《古剑奇谭》双DVD大众软件特别收藏完整正式版光盘激活指南

2010年暑期，正值大众软件杂志创刊15周年，为了回报多年来广大读者的支持和厚爱，大众软件特携手GAMEBAR，在本期的《大众软件》杂志中，特别免费随刊赠送暑期单机中文RPG大作《古剑奇谭》双DVD（2D5）特别收藏完整正式版光盘（需通过网络购买或购买实体卡激活，价格为50元）。本次《古剑奇谭》实体光盘随刊物赠送（免费试玩时间以官方网站公告为准），《大众软件》杂志为唯一合作伙伴，该游戏的市场正版零售包装售价为79元。

特别说明：本次光盘为完整内容，与市售包装的游戏光盘内容一致，为保证玩家的利益，光盘为免费赠送，如对游戏内容感兴趣，玩家可通过购买激活卡，或通过网络商城等方式，激活注册游戏后，即可不限时进行游戏，具体客服及游戏技术问题可咨询GAMEBAR公司（http://www.gamebar.com/电话：010-51651133）

在您通过杂志赠送的光盘图1（光盘图案参考）安装完游戏之后，可选择激活游戏。

一、在线激活

如果您有互联网环境，可选择“在线激活”直接输入产品序列号，进行线上自动激活。（强烈建议）。

产品序列号您可以选择从官方网站（http://gjqt.gamebar.com）线上购买以及《大众软件》读者俱乐部淘宝店（http://popsoft.taobao.com）或从各地零售店购买实体点卡（激活卡零售价格为50元）。（预计开放激活时间为：2010年7月10日，请以官方网站公布时间为准）

图2（激活界面）

选择“在线激活”

在仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，将产品序列号输入“请输入序列号”右侧的方框内，然后点击“立即激活”按钮，并请稍待（理论时间：15秒之内）。当出现“成功完成激活”，表示您已经完成激活，可正常进入游戏。



图3（输入序列号）



当界面显示“成功完成激活”的字样后，点击“开始游戏”按钮，进入游戏。

注意：整个激活过程中，请确保网络畅通，同时关闭防火墙或允许本程序访问网络，激活前请确保已输入正确的产品序列号！

二、离线激活

安装游戏后，如果没有互联网环境的，可选择离线激活。

图4（激活界面）



选择“离线激活”

图5（离线激活）



在仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，按下方文字框内提供的详细说明将产品序列号与图中机器码以及短信激活码一同发送到指定号码（强烈建议）。如果在过程中遇到问题，请拨打客服电话，按照客服人员提示进行离线激活。

补充说明：本刊随刊物赠送的光盘内容与市售的零售版光盘的内容一致，玩家可将该光盘借给朋友、同事等安装、也可进行备份。本文所刊登的文字或与实际情况有出入，本次活动相关的最新通知及其他事宜，请以官方网站和大众软件杂志的网站公布的信息为准。

激活特别回馈活动：通过《大众软件》配盘正版激活的用户将自动成为大软俱乐部的会员，享受8折订阅2011年全年大众软件杂志的优惠及今后的其他会员优惠活动。

本次活动大众软件杂志 GAMEBAR公司拥有活动的最终解释权



激活卡图案参考

编辑部的故事

林晓：5月底的春游，因为读者调查和刊登目录，眼看着就要和读者擦肩而过，没机会报道了。于是，这期杂志死活挤出点地方来说说这件事情。当然，我会力争多上一点图，让大家近距离接近编辑部众人，看看这帮电脑达人网络大神们的现实面目……

爬山，那是越多越好呀！

■ 勇者小白

爬山是强身健体的好运动……各位，你们还记得去年的春游吗？以“摸冰”为信念的几名好青年，在严重缺少补给的情况下，依然凭借顽强的毅力爬到了山顶，摸到了那“千年冰块”。今年，他们又回来了！这次要攀爬的是“石林峡”——一个有很多石头、树的地方。

看这“石林峡”的气魄！它能阻止我们么？不能，绝对不能！



一路顺风顺水，到了大门口，编辑大部队以体力好坏进行区分，重新组成若干小队，开始向山顶进发。魔之左手、领主、小白、小明组成4人特攻队，此队伍好生威风！他们年轻，他们有力量，他们有足够的脂肪可以燃烧！如果烧光了——他们还携带了充足的高糖碳酸饮料。

缆车，真的勇者是不会选的

爬到顶峰有两条途径，一是走艰难复杂的山路，二是乘轻松取巧的缆车，而对于以齐心协力、友爱互助、勇于挑战为宗旨的我们来说，只有走山路才能真正战胜自我，成为勇者。

走山路危险，尤其是山里的飞虫多，其中有嗜血的蚊子，惹人心烦的苍蝇，还有极具危险性的马蜂。前两种都好对付，而马蜂之所以危险，是因为小队的成员们都年轻好动，喜欢捡起树枝戳向路旁的不明物体。一路上我们戳到了一只野猫、一只野狗、一个空饮料瓶和一名记者冰河……试想下，如果我们不小心戳到了马蜂窝，后果是很可能是血淋淋的。所谓冥冥中自有天定，虽然我们一路并不够小心谨慎，但还是成功地走到了第一个“补给点”，在那里我们见到了“NPC生铁”，他向我们讲述了一个关于“失衡的生态”的故事。



“失衡的生态”的故事还被刻在石头上，永远记录下来

山顶可见大鼓

听过故事后，我们得到了力量，恢复了“满状态”，之后一鼓作气爬到了顶峰！顶峰处见到了一口大鼓，敲响它就能证明是勇士了！但突然间，地动山摇，眼前的景色开始变得模糊……我隐约听见小明的声音：“醒醒，醒醒，振作起来！”努力睁开眼，我发现原来那不过是一场梦，而我们从没离开过“补给点”。但我为何觉得见到了山顶的风景，而那一切都是如此真切？或许，这就是“Lost”的精神附体吧……

快评

看到这一期的时候，我正准备着观战世界杯，没想到大软这期的封面先给我煽动了一下。仔细读完之后还是很喜欢的，特别是专题，可称独辟蹊径。只是感觉不过瘾，看封面那么有激情的文字，正文怎么才这么几个页码？好歹多给一些大图片啊？ 这个夏天，我们需要狂热！狂热啊！！

其他内容方面，我比较喜欢软件内容关于Office2010的体验介绍，虽然我一直支持国产的WPS，但对于Office的改进也是很关注的，说实话微软在软件的系统设计上还是要优于国产软件，但问题是中国用户的使用需求，往往一个Emeditor就能覆盖。另外关于电脑贬值的专题让我思考了很多，我想起了我的第一台电脑，第一台笔记本，还有珍藏多年的第一张光盘。很多东西都渐渐失去光彩，只是因为我们变了。（北京 奔三）



林晓：好吧，6月下我们主要关心的就是足球，甚至某编和某记为本届世界杯所用足球是否决定西班牙队此类技术流球队的命运而吵个面红耳赤……7月下的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

《轩辕剑外传云之遥》 Cosplay大赛——邀你来投票

《轩辕剑外传云之遥》联合《大众软件》、腾讯游戏频道举办的“Cosplay大赛”，现在邀请你来为参与者投票。由于杂志版面限制，仅提供部分参赛者作品，更多作品请关注“寰宇之星”官方网站（www.unistar.cn）或者大赛网页（http://games.qq.com/zt/2010/SWDCF/yzy.htm）。

本次要求Cosplay的四个角色，性格各有特色：暮云——热情、兰茵——温柔、张诰——宽厚、芝茵——理智。除了美型外，玩家也可以从这个角度来考虑判断，并投下自己宝贵的一票。

投票方法：发送邮件至linxiao@popsoft.com.cn，邮件主题请注明“投票——《云之遥》COSPLAY大赛”字样，在邮件中写出“参与者的名称”即可。投票日期截至7月20日。


鲍鱼（扮演“柏乔”）


慕容君卿（扮演“兰茵”）


佳雯（扮演“芝茵”）


小叽（扮演“兰茵”）


薇（扮演“芝茵”）


寒月（扮演“芝茵”）


小奕（扮演“徐暮云”）


小哀（扮演“暮云”）


鬼尚书（扮演“张诰”）


狼崽崽(扮演“徐暮云”）

奖项设置：

“人气大奖”：ChinaJoy旅费资助（总价值人民币8000元）

获奖方式：按照不同cos角色进行评比，每类角色得票最高的玩家，将获得这笔旅费，去ChinaJoy秀秀风采。cos角色共有四名，每位奖金2000元。

“幸运参与奖”：《云之遥》主题T恤衫一件（本次活动独家奖品）

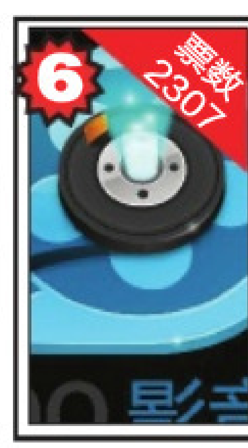
获奖方式：从参与活动的玩家中抽取。

“荣誉社团奖”：腾讯游戏频道、寰宇之星联合网络推广机会

获奖方式：社团旗下参与成员的累计得票数，排名前三者可以获得“荣誉社团奖”。无社团归属的玩家，将不参与此奖项的争夺。

热门软件排行榜

截止日期2010年07月15日

排名	图片	票数	名称	制作公司	版本号
1		2331	QQ	腾讯	2010
2	 	2328	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.21.1442
3		2325	360安全卫士	奇虎公司	7.1
4		2319	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.0
5		2311	千千静听	郑南岭	5.6
6		2307	QQ影音	腾讯	2.4
7	 	2303	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.05.20
8	 	2295	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	6.0.427.0
9		2291	KM Player	姜龙喜（韩）	2.9.4.1437
10		2286	世界之窗	凤凰工作室	3.1
11		2271	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.13
12		2266	金山毒霸	金山软件	2011
13		2264	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
14		2257	easy Mule	VeryCD	1.1.14
15		2251	Firefox	Mozilla	3.6.4
16		2240	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.1.16
17		2224	NOD32	ESET	4.0
18		2219	Photoshop	Adobe	CS5
19		2197	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010
20		2159	WinRAR	Eugene Roshal	3.93

小白：WinXP是经典的操作系统，自从2001年末发布以来一直受到使用者的热烈欢迎，甚至在没有DirectX 10的支持下也成功“阻截”了Vista。对于国内不少用户来说，WinXP也有着特殊意义——拥有第一台电脑后真正开始使用的操作系统。也正因如此，这些用户对WinXP产生了极强的依赖，他们熟悉那蓝蓝的用户界面，习惯于任务栏上“显示桌面”，甚至对WinXP蓝屏的原因也能猜个八九不离十。不过即便如此也不能改变WinXP被淘汰的宿命，毕竟对微软来说，把WinXP这个“业绩毒瘤”迅速铲除，是使公司市值攀升的最佳途径。微软在2009年10月正式发布Win7后，通过新系统的易用性提升与DirectX 11成功地刺激了市场，可是这还远不能满足这位软件巨人的胃口。微软表示，在2014年4月8日后将会对WinXP停止服务，也就是不再提供“升级”“安全补丁”“付费支持”等服务。这个日期看似遥远，但事实上不用等到2014年WinXP便会消亡，首先是在硬件厂商的配合下，只有安装Win7才能发挥出硬件的最佳性能，一些用户为了所买产品物有所用，必然会使用新系统。其次是像“上网本”这类硬件性能不足，却能良好运行WinXP的设备，微软采取的措施是从2010年10月22日起，不允许原始设备制造商在新生产的产品上预装原可享受大量折扣的WinXP家庭版，虽然微软一再表示这对多数OEM厂商并没什么重大影响，但对普通用户来说，卸载掉不熟悉的“Win7 Starter”再重装WinXP，一定是一件既麻烦又不得不做的事。P



美化后的WinXP并不比Win7丑







零基础 低门槛 打造动漫专才

动漫设计师——“求职、转行、提薪”新方向

继“高房价”后，“就业难”又再次被推上风口浪尖，成为日益严峻的社会性话题。尤其伴随高达 630 万的普高毕业大军，就业压力再度升级。日前，选择工作稳定、薪资稳步提升、抗风险强的行业已成为在职、待业、学习者的共识，动漫产业作为“朝阳产业”备受热宠。据专家预计，在未来就业平台动漫设计人才将是一个职业发展机遇！

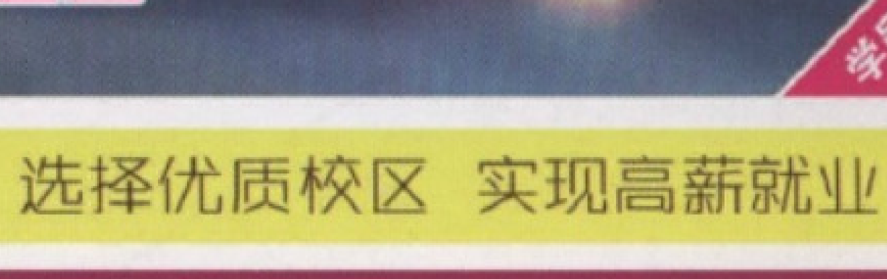
作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。

敬请关注

汇众教育即将联手全国百家知名动漫游戏公司，开启规模空前的全国动漫游戏优秀人才就业双选会。

学员作品

本期推荐校区——西安（动漫游戏）校区



西安（动漫游戏）校区坐落于西安市学术氛围浓郁的长安南路，教学场地达 3000 多平方米，是西北一家从事动漫游戏人才培养的专业院校。自创办至今，学院实行“零起点学习，零距离实训”，使无美术基础、无计算机基础的学员，经过“技能＋实训”的系统培训后，成功跻身名企，从事 2D 动画设计、3D 动画设计、特效制作等高薪工作。根据联合培养人才协议，从即日起特面向西北区招生，名额有限，欢迎电话了解详情！（节假日照常）。

[没求职，我找到了喜欢的工作]

出于对中国动画未来的看好，于去年 6 月我就读西安（动漫游戏）校区动漫设计专业。在这里，不论是教学理念、教师素质，还是课程设置、环境设施，都让我感受到了学院的专业与领先，以及对中国动漫人才输血的决心！在校期间，我不仅学到了大量专业的动画制作技术，还有机会经常和动漫名企的技术骨干切磋技艺。

毕业前夕，我被 HR 一眼相中，进入西安一家多媒体动画公司担任三维动画师的工作。在一个多月的工作中，我体会着什么是快乐，什么是成功！在此，我要向母校真诚的道一声：谢谢！

招生专业：

专业	类别	人数
2D 动画设计	文理兼收	50
插画、漫画设计	文理兼收	35
高级 3D 动画设计	文理兼收	40
电影视角特效制作	文理兼收	35
广告制作	文理兼收	35

招生对象：18-35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏制作的在职、待业人士；

就业方向：2D 动漫设计师、Flash 动画师、高级动画师、Maya 高级动漫设计师等；

优惠活动：近期上门咨询者均可享受价值 1000 元课程试听，报名学员还可有机会赢得万元大礼包。

咨询热线 029-85381691 86691286

咨询 QQ 1183336395 505694794

地　　址 西安小寨什字国贸 11 层

网　　址 http://xa.gamfe.com/（游戏）
http://xaa.gamfe.com/（动漫）

汇众教育官网：www.gamfe.com

了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！



《大众软件》2010 增刊
达拉然的召唤！
《巫妖王之怒》高级典藏
图文指导全书（国服版）
·全新订正、完全国服译名
·诺森德大陆概况总览
·诺森德各地区详尽地理图
·70～80级升级任务指南
·新职业死亡骑士成长攻略
·专业技能冲冲冲
·精品装备大集合
·极品装备及其背景故事一览
·《魔兽世界》集换式卡牌大观
·图文并茂诺森德副本全攻略
·诺森德副本3D地图
·野外战场及竞技场经验谈
大众软件
增刊
魔兽世界
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐
邮发代号：082－726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN